

# OFFICIAL PlayStation

№6 (39) июнь 2001

## E3:

ЭЛЕКТРОНИКА  
И ГИГЕРНАУТИКА  
EXPO

## 2001

# КЕР и КЕР КАУКАУ!!!

Lunar 2: Eternal  
Blue Complete  
Persona 2: Eternal  
Punishment  
Tales of Eternia  
Dragon Warrior VII

(game)land

ISSN 1609-1000



9 771609 100002 06 >





# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [salas@e-shop.ru](mailto:salas@e-shop.ru)



(095) 258-8627

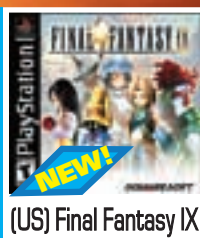
(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312



**\$62.99**



(US) Final Fantasy IX

\$15.99		(PAL) Jurassic Park: Lost World	\$15.99		(PAL) Theme Park World	\$25.99		(PAL) Tomorrow Never Dies	\$43.99		(PAL) Xenos: Warrior of Princess
\$159.99		PS One (NTSC)	\$59.99		(US) Dune 2000	\$69.99		(US) Final Fantasy VIII	\$62.99		(US) Parasite Eve II
\$65.99		(US) K1 Grand Prix	\$9.99		(US) Nanotek Warrior	\$9.99		(US) NBA in Zone 98	\$73.99		(US) Valkyrie Profile
\$62.99		(US) The World is Not Enough	\$65.99		(US) Breath of Fire IV	\$45.99		(US) Pac-Man World	\$63.99		(US) Digimon World 2
\$59.99		(US) Mega Man X5	\$65.99		(US) Tomb Raider Chronicles	\$65.99		(US) Chrono Cross	\$5.99		(US) Steel Harbinger
									\$62.99		(US) Front Mission 3
									\$63.99		(US) Nightmare Creatures 2
									\$65.99		(US) Driver 2
									\$62.99		(US) VWF Smackdown

\$19.99		Белая майка от Cameland	\$15.00		Черная майка с символикой Sony	\$15.00		Майка с символикой Sony PSX	\$15.00		Серая майка с символикой SONY
\$39.99		Dual Shock	\$34.99		(PAL) Arce Kunitzove Smash Court Tennis	\$42.99		(PAL) Ace Combat 3	\$15.99		(PAL) C&C Red Alert
\$38.99		(PAL) Grind Session	\$41.99		(PAL) Croc 2	\$42.99		(PAL) Medal of Honor	\$42.99		(PAL) James Bond: The World is Not Enough
\$50.99		(PAL) Ehrgeiz	\$46.99		(PAL) Euro 2000	\$44.99		(PAL) F1 2000	\$43.99		(PAL) FIFA 2000
\$44.99		(PAL) Knockout Kings 2001	\$29.99		(PAL) Gran Turismo 2	\$37.99		(PAL) Kurushi Final	<b>\$9.99</b>		(PAL) Medi Evil 2 (rus.)
\$42.99		(PAL) Need for Speed Porsche 2000	\$42.99		(PAL) Alien Resurrection	\$43.99		(PAL) Moto Racer 2	\$42.99		(PAL) Need for Speed Road Challenge
\$42.99		(PAL) NHL '2000	\$38.99		(PAL) NHL FaceOff 2000	\$15.99		(PAL) Populous: the Beginning	\$43.99		(PAL) Simpson Wrestling
\$42.99		(PAL) NHL 2001	\$15.99		(PAL) Superbike 2000	\$42.99		(PAL) LEGO Racers	\$38.99		(PAL) Terracon
\$43.99		(PAL) Medal of Honor Underground	\$15.99		(PAL) Sled Storm	\$15.99		(PAL) Street Skater	\$14.99		(PAL) In Cold Blood
\$69.99		(US) Crash Bash PS	\$65.99		(US) Tony Hawk's Pro Skater	\$62.99		(US) Spider-Man	\$62.99		(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins
\$9.99		(US) NBA Live'98	\$62.99		(US) Quake II	\$79.99		(US) Rhapsody	\$62.99		(US) Vagrant Story
\$62.99		(US) Legend of Mana	\$62.99		(US) Legend of Dragoon	\$9.99		(US) Re-Loaded	\$65.99		(US) Fear Effect 2: Retro Helix

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **money back**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



# КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ  
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ  
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",  
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU







Здравствуй, уважаемые читатели!

Е3'2001 закончилась. Три дня выставки пролетели практически мгновенно. Мы даже не успели опомниться... Но, как говорится, "Game Over", и пора подводить итоги. Могу вас поздравить с очередным этапом войны платформ, которая разгорается с новой силой. GameCube, PS2 и X-Box сошлись в поединке, однако точно назвать лидера пока не представляется возможным. Фаворитом выставки, бесспорно, являлся "кубик" от Nintendo. Всего четыре (с небольшим:)) сильных проекта, подкрепленных знакомыми именами, держали у стенда компании изрядную долю посетителей. Приставка от Sony могла похвастать всесторонней поддержкой производителей, где в первых рядах, конечно же, выступают Square, Konami и Capcom. Кроме того, PS2 активно рвется в Сеть, вознамерившись стать полноценным домашним компьютером. Детище Microsoft смотрелось на фоне своих конкурентов тускло, и дело здесь вовсе не в графике, а в банальном отсутствии хороших игр. Но приставка себя показала, и в скором времени с ней всем придется считаться.

Главный редактор «ОПМ Россия»,  
Михаил Разумкин

## Зарубежная подписка

Открылась подписка в Израиле!



Желающим подписаться в Израиле на журнал "PlayStation" и "PlayStation + CD" обращайтесь по

mail: [issubscribe@gameland.ru](mailto:issubscribe@gameland.ru).

В США и странах Европы подписка оформляется по адресу [www.pressa.de](http://www.pressa.de).

Получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru).

На обложке: Persona 2 — урбанистически-демоническая RPG от Atlus.

# СОДЕРЖАНИЕ:

№06(39) июнь 2001

## 08-12 SPECIAL REPORT

Наши агенты влияния, просяживающие редакционные деньги в казино города Лас-Вегаса, только что вернулись с выставки ЕЕЕ и поведали нам ПРАВДУ. Первую ее часть мы публикуем уже сейчас. Вторую — чуть позже.



## 13-25 COVER STORY

Под конец жизни PSone на нас обрушился поток японских RPG. Как бы нам с ними разобраться?



## КОМИКС И ГРОКИ

По многочисленным просьбам читателей, на страницах нашего издания появился комикс. Смотрите и восхищайтесь!



## 27-32 В РАЗРАБОТКЕ

Crazy Taxi	28
Kiss Pinball	30
Spec Ops:	
Stealth Patrol	31
Army Men:	
Omega Soldier	32

А вот вам и первая сеговская игра для PS2 — проданная миллионным тиражом гонка Crazy Taxi. Всем стоять-бояться!





# ЕВРО 2001



Михаил Разумкин собственной персоной.  
Но что он делает у рекламы игры  
на Dreamcast?



## 33-52 ОБЗОР

Submarine Commander	35
Buzz Lightyear of Star Command	40
Incredible Crisis	42
ISS Pro Evolution	44
Panzer Front	46
Simpson Wrestling	48
Blaster Master: Blasting Again	50
Miss Pacman Madness	52



## #06'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Army Men: Omega Soldier	32
Blaster Master: Blasting Again	50
Buzz Lightyear of Star Command	40
(c-12)	54
Crazy Taxi	28
Dragon Warrior VII	22
Incredible Crisis	42
ISS Pro Evolution 2	44
Kiss Pinball	30
Lunar 2: Eternal Blue Complete	14
Miss Pacman Madness	52
Panzer Front	46
Persona 2: Eternal Punishment	18
Simpsons Wrestling	48
Spec Ops: Stealth Patrol	31
Submarine Commander	35
Tales of Eternia	24

## 53-63 ТАКТИКА ТАКТИКА

(c-12)	
Final Resistance	53

"Последний суперхит на PSone" оказался игрой далеко не самой легкой. К счастью, наши специалисты смогут разрешить эту проблему, предоставив вам ее полное прохождение.



## 68-72 ПИСЬМА/ГАЛЕРЕЯ

Новый конкурс, новые письма и новые рисунки читателей — вот что вас ждет в самом конце журнала. Что, не ждали?





## Raid the Pepsi. Search for PlayStation

Как стало известно, Sony готовится к мощной промо-акции, направленной на дальнейшую раскрутку PlayStation 2. Уже подписано соглашение между Pepsi-Cola, Sony Computer Entertainment и Paramount Pictures на проведение кампании "Raid the Pepsi, Search for PlayStation", которая началась 14 мая и приурочена к выходу на экраны фильма "Tomb Raider" (премьера назначена на 24 июня). Представители всех сторон очень довольны существующей договоренностью, так как Paramount Pictures имеет возможность продвигать свой фильм, Pepsi - свой новый напиток, а Sony Computer Entertainment - сами понимаете что.



## ХИТ-ПАРАД



### Time Crisis: Project Titan

Стрелялка от Namco хоть и неплоха, но продается неважно.

### Biohazard Code: Veronica Complete

Одна из лучших игр серии теперь появилась и на PlayStation 2.



## ЯПОНИЯ

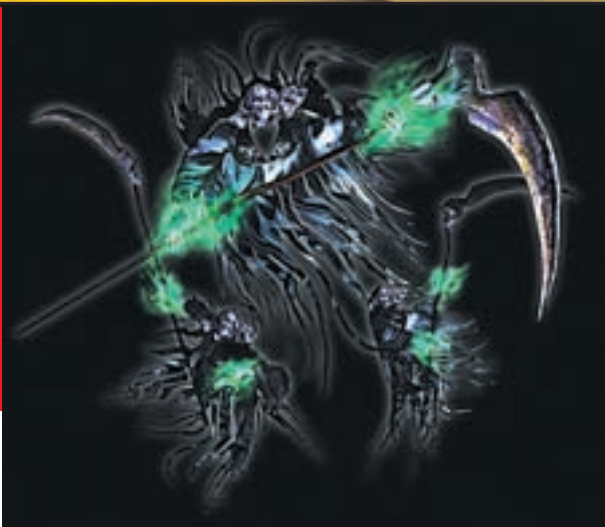
1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY PS2
2. WORLD STADIUM 5	NAMCO
3. FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GRAND BATTLE	BANDAI
4. SD GUNDAM G-GENERATION F.I.F	BANDAI
5. TOKYO BUS GUIDE: YOU'RE THE DRIVER TODAY	SUCCESS PS2
6. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI PS2
7. ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE PS2
8. BIOHAZARD CODE: VERONICA COMPLETE	CAPCOM PS2
9. TIME CRISIS: PROJECT TITAN	NAMCO
10. SANYO PACHINKO PARADISE 5	IREM



### Gran Turismo 3 A-Spec

Выход Gran Turismo 3 A-Spec, как и ожидалось, достаточно сильно всколыхнул японскую игровую общественность. По свидетельствам очевидцев, в день релиза без проблем можно было наблюдать очереди перед магазинами, торгующими видеоиграми. На момент выхода этого номера в свет было распродано уже около одного миллиона копий продукта. Так что с уверенностью можно говорить, что третья часть Gran Turismo станет одной из самых покупаемых игр на PlayStation 2, уступив, по всей вероятности, только Onimusha.





## Сарсом рвется в Корею

Наша ненаглядная Сарсом объявила о своих намерениях создать совместное с южнокорейской Koko Enterprise совместное предприятие. 49% акций будут принадлежать японцам, а 51% - их партнерам. Малоизвестная в игровом мире Koko Enterprise является, кстати, конторой, специализирующейся на создании анимации. Продукт же сотрудничества двух компаний ориентирован на разработку сетевых продуктов. Правда, до сих пор не сообщается, как, собственно, это самое совместное предприятие будет называться и на какие платформы оно планирует выпускать свои проекты. Единственное, что известно, так это желание Сарсом и Koko Enterprise серьезно закрепиться на корейском игровом рынке, к слову, очень развитом в плане сетевой развлекательной продукции. Кроме того, отходя от "корейской" тематики, стоит упомянуть о некоторых небезынтересных заявлениях, сделанных не так давно дражайшим Yoshiki Okamoto. Во-первых, как было сказано, Сарсом планирует перетащить одну из будущих игр по Resident Evil в онлайн. Во-вторых, Dino Crisis 4 (в отличие от эксклюзивной X-box'овской третьей части) точно станет мультиплатформенным продуктом. Причем, стоит отметить, на такие трейдмарки, как тот же Dino Crisis, свеженький Devil May Cry, заслуженный Resident Evil, хорошо продаваемую Onimusha, и объявленный недавно Maximo, компания будет делать особенный упор. Или, проще говоря, начнет яростно клепать новые и новые сиквелы. Ну и в третьих, Сарсом решила завязывать с серией Street Fighter EX и впредь выпускать более 2D-ориентированные стритфайтеры.

## Экстремальный O2

Activision решила создать новый брэнд O2, под маркой которого планируется выпускать так называемые "extreme games" - разновидность игр, в которой компания чувствует себя очень и очень неплохо. Список продуктов, которые будут реализованы под этой маркой, включает серию Tony Hawk's Pro Skater, Kelly Slater's Pro Surfer, Shaun Murray Wakeboarding, Shaun Palmer's Pro Snowboarder и так далее. Первой же ласточкой должен стать Mat Hoffman's Pro BMX для PS one. Само название O2 трактуется Activision как "big air" или "air to the second power" и задумывается как некий аналог Acclaim'овского "Max Sports".

## Только одна версия Final Fantasy X

Square заявила, что она выпустит только одну версию ее будущего хита Final Fantasy X и никаких "deluxe"-изданий не планируется. Другое дело, что стандартная комплектация игры теперь пополнилась вещами, обычно появляющимися во всяких "изданиях, выпущенных ограниченным тиражом". Например, коробочка Final Fantasy X будет включать в себя дополнительный DVD-диск, на котором без особого труда можно найти видеоинтервью с создателями нетленного шедевра, трейлер фильмешника Final Fantasy: The Spirits Within, наброски к FFX, а также рекламки разрабатываемых Square игр. Выход десятой Final Fantasy в Японии, как уже сообщалось, назначен на 19 июля.

# AOL и PlayStation 2

Компания Sony объявила о достигнутом соглашении с крупнейшим американским Интернет-провайдером America-On-Line (AOL). Согласно имеющейся договоренности AOL будет снабжать пользователей PlayStation 2 всеми необходимыми программами для полноценной жизни в Сети. Планируется даже разработка специальной модификации браузера Netscape. Обещается, что геймеры смогут общаться (скажем,

через чат или по мейлу), не прекращая резаться в любимые игры. Это уже не говоря о всесторонней поддержке баталий в Сети, которой будет уделено особое внимание. Различные фишки от AOL также будут включены в developer kits (комплект для разработки игр), чтобы создатели игр разрабатывали свои продукты со ссылкой на новые возможности PS2. Sony в свою очередь, как и раньше, обещает к концу 2001 года выпус-

тить жесткий диск, клавиатуру, мышь, а также жидкокристаллический дисплей. Ну и раз уж мы заговорили о Sony - небольшая новость одной строкой. Как и ожидалось, компания планирует снизить цены на PlayStation 2 к моменту появления на рынке GameCube и X-box. Ожидается, что этой осенью цена PS2 в Америке составит уже 250 долларов, если не меньше.

# ХИТ-ПАРАД

## СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. THE BOUNCER	SQUARE EA PS2
2. ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM PS2
3. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS PS2
4. TRIPLE PLAY BASEBALL	ELECTRONIC ARTS
5. STAR WARS STARFIGHTER	LUCASARTS PS2
6. TIGER WOODS PGA 2001	ELECTRONIC ARTS PS2
7. ATV OFF ROAD FURY	SONY PS2
8. NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS PS2
9. TONY HAWKS PRO SKATER 2	ACTIVISION
10. SSX	ELECTRONIC ARTS

### Tiger Woods PGA 2001

Очередной гольф от EA все еще крепко еще держится в десятке.



### THPS 2

Популярный скейтбординг стал единственной игрой для первой PS, попавшей в Top-10.

### Madden NFL 2001

Любовь американского народа к многочисленным "симуляторам" их национального регбиобразного футбола трогательна и умирительна, как вид полусгоревшего телепузика на трамвайных рельсах. Сколько будет существовать в Штатах рынок компьютерных интерактивных развлечений, столько и будут в чарты попадать игры вроде того же Madden NFL. Причем ситуация обязательно должна повторяться с выходом каждого нового installation футбольно-симулятрной серии. Иначе никак.





# Virtua Fighter 4: свежие впечатления

Продемонстрированный публике рабочий вариант четвертой части Virtua Fighter вызвал нешуточный интерес со стороны прессы, уже давно отслеживающей развитие этого проекта. В середине мая общественность наконец-то получила возможность получить более комплексное представление о продукте и, надо заметить, не была разочарована. Как и раньше, можно было наблюдать потрясающую графическую мощь Virtua Fighter 4, особенно в том, что касается моделей бойцов. Игра практически наверняка не будет перенесена на PlayStation 2, что называется, "один-в-один", так как становится очевидно, что консоль от Sony просто не вытянет все демонстрируемое аркадной версией (хотя сам продюсер проекта уверен в обратном).

Впрочем, не это самое интересное. Главное - игра исповедует в некотором роде "возвращение к корням" и, как результат, производит впечатление серьезно модифицированного Virtua Fighter 2. Во-первых, мы имеем дело с привычными аренами, без каких-либо намеков на многоярусность, к тому же строго прямоугольной формы. Во-вторых, кнопки "ухода в 3D" теперь нет (всего в игре вновь задействовано 3 кнопки - удар рукой, удар ногой и блок), зато в Virtua Fighter 4 теперь появилась возможность свободно перемещаться в 3D при помощи джойстика. Также стоит отметить и некоторое ускорение игрового процесса по сравнению с предыдущими частями сериала, и это, надо сказать, несколько неожиданно для данного продукта. Серия Virtua Fighter особенной динамичностью никогда не отличалась, но сейчас мы имеем такую ситуацию, когда приходится наблюдать фактически разогнанный VF2. Соответственно, мы имеем и несколько подкорректированный геймплей, в том числе усовершенствованный некой системой отбивания/перехвата выпадов, о которой на данный момент, правда, ничего толком сказать нельзя. Также в игру были добавлены так называемый "charge move". Иными словами, силу некоторых ударов можно увеличить, предварительно зажав соответствующую кнопку. Однако, во время этого действия, ваш боец будет полностью беззащитен. Кроме того, сразу же стало заметно, что помимо разнообразных спецэффектов в Virtua Fighter 4 появились и "типа модные" взрывчики от ударов. Теперь силу удара в VF можно оценить не только по звуку (который в залах игровых автоматов не слышен), но и по размеру этого самого "взрыва".



Смарт-карта с инфой о ваших победах.

Важную часть проекта будет занимать такая вещь, как наличие подключения автомата с Virtua Fighter 4 к Сети. На специально созданных серверах будет вестись вся статистика боев. Игроки, используя специальную карточку, на которой указан идентификационный номер, получат доступ к основной базе данных, примут участие в некоем подобии турниров и будут проинформированы о том, находятся ли сейчас в Сети их конкуренты. Это обещает быть интересным. Аналогичная система готовится к реализации и на PlayStation 2.

Что касается персонажей, то из Virtua Fighter 4 был выкинут сумоист Така-Араши. Из новичков же ожидаются лысый монах Lei-Fei, о котором все уже много раз говорили, и девушка Vanessa Louis, которую пока никто не видел. Такие вот новости. Остается ждать релиза, который намечен на июль. Версия же этого продукта для PlayStation 2 по нашим расчетам должна поступить в продажу уже в декабре.



## ХИТ-ПАРАД



**Duke Nukem: Land of The Babes**  
Что нашли англичане в этой игре, не совсем понятно.

**Colin McRae Rally**  
Первая часть раллийной гонки от великих "кодилов" снова с нами!



## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. SIMPSONS WRESTLING	EA
2. ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	INFOGRAMES
3. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS PS/PS2
4. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	TAKE 2
5. RAYMAN	UBISOFT
6. RUGRATS IN PARIS	THQ
7. ISS PRO EVOLUTION 2	KONAMI
8. WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS
9. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS
10. COLIN MCRAE RALLY	CODEMASTERS



### Rugrats In Paris

"Детки" хоть и сползли за прошедшее время со второго места на шестое, но все еще остаются весьма популярным среди населения продуктом. И неудивительно, учитывая любовь детей дошкольного возраста (и, что удивительно, и старше) к сериалу, не говоря уже о полнометражке, к выходу которой, собственно, и был приурочен выход данной игры. Продукт, конечно, звезд с неба не хватает, но всем, как обычно, на это наплевать. Лично я же до сих пор не могу еще и понять, как Rugrats вообще можно перебаривать.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. METAL GEAR SOLID	KONAMI
4. FINAL FANTASY VII	SQUARE
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. TEKKEN 3	NAMCO
7. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ACTIVISION
8. VAGRANT STORY	SQUARE
9. PARASITE EVE 2	SQUARE
10. XENOGears	SQUARE

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. FINAL FANTASY X	SQUARE PS2
2. BLACK&WHITE	MIDAS
3. MGS 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI PS2
4. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
5. SILENT HILL 2	KONAMI PS2
6. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY PS2
7. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM PS2
8. Z.O.E	KONAMI PS2
9. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
10. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE	CAPCOM



Мы этого момента ждали долго, и наконец-то можно сказать: свершилось. Невероятно продолжительное зависание RE 3 и MGS на двух верхних строчках "любимого" хит-парада закончилось тем, что Final Fantasy IX все-таки сумела спихнуть на третью позицию нетленку Хидео Кодзимы. Отметим, что интерес к ролевушкам среди читателей ОРМ резко возрос, да так, что седьмая "Фантазия" с ходу запрыгнула на четвертое место, не говоря уже о взявшейся из ниоткуда Xenogears, впервые пробравшейся в чарт. Интересно, кстати, и то, что FF VIII на сей раз из десятки вывалилась совсем, что несколько удивляет. Из событий в списке "ожидаемых" на сей раз самым знаменательным стал неслабый взлет Black & White, который вызвал у публики повышенный интерес. И правильно, как мне кажется, сделала. Хотя, по большому счету, еще и неизвестно, что получится из затеи портирования игры на PS.

## Сделай сам



Bandai, следуя многочисленным просьбам "со стороны", взялась за расширение функциональности WonderSwan. Заключается это самое "расширение" в

том, что в продажу запущен development tool (средство для разработки) для PC под названием Wonder Witch, позволяющий пользователям создавать свои собственные программные продукты для портативной игровой системы от Bandai. Правда, предварительно компании или частному лицу, приобретающему данную штуку, необходимо зарегистрироваться на японском веб-сайте Bandai, что на первых порах можно сделать бесплатно. Цена Wonder Witch - 16800 йен (около \$137). Также выпущены специальные ROM-картриджи, на которые, собственно, и записываются программы. Их стоимость - 3980 йен (около \$32) за одну штуку.

## Никаких аббревиатур

С 28 июня сего года планируется внесение изменений в название внутренних команд разработчиков компании Konami. KCEO теперь будет называться не иначе как Konami Computer Entertainment Osaka, а KCE Tokyo - Konami Computer Entertainment Tokyo. Такой шаг, как отказ от аббревиатур, как было объяснено, был сделан для того, чтобы указанные выше подразделения четко ассоциировались с Konami. Некоторые игроки ведь не в курсе, что скрывается за этими четырьмя буквами. Другое дело, что мало кто от этого когда-либо в своей жизни страдал.

## ХИТ-ПАРАД

### РОССИЯ

1. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. C-12	SONY
4. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
5. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
6. PARASITE EVE 2	SQUARE
7. WWF SMACKDOWN 2!	THQ
8. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
9. LUNAR 2: ETERNAL BLUE	GAME ARTS
10. 007 RACING	ELECTRONIC ARTS

### Lunar 2: Eternal Blue

Второй Lunar достаточно неожиданно пробрался в наш чарт.



### 007 Racing

Средненькая игрушечка бондовской тематики доковыляла-таки до десятого места.

### C-12

Самая ожидаемая нашими читателями игра для первой PlayStation только-только успела появиться в продаже и тут же запрыгнула аж на третью строчку в хит-параде наиболее покупаемых. Впечатляющий результат, ничего не скажешь. Хотелось бы, впрочем, посмотреть, как у нашумевшего action от Sony пойдут дела в дальнейшем и сможет ли он добраться до верхней ступеньки, распахив не такие свежие Final Fantasy IX и Fear Effect: Retro Helix. Погляди́м, что будет твориться в следующем месяце.





# E3 ДАЙДЖЕСТ

Михаил Разумкин,  
Борис Романов



E3'2001 оказалась, пожалуй, лучшей выставкой за последние три года. Давно на одной арене не сходились столь мощные соперники, практически равные друг другу по силам. Переходный период между поколениями приставок закончился вместе с тихим уходом Dreamcast, а значит, война консолей продолжается. Тем более что воевать есть кому. Как я уже говорил, основными действующими лицами на выставке являлись три платформы: столь любимая многими PS2 от Sony, GameCube от Nintendo, наконец-то раскрывший свои карты, и таинственный X-Box от Microsoft. Не буду останавливаться на самой выставке, об основных событиях которой речь пойдет чуть ниже (подробный репортаж о E3 читайте в июльском номере «ОПМ»), поскольку я хочу рассказать вам несколько о другом. Дело в том, что за день до выставки главные «персонажи» проводили пресс-конференции, чтобы как можно ближе познакомиться журналистов со своими чадами. Мы же умудрились посетить все три встречи, хотя это было не так-то просто.

Начнем с X-Box, и хотя это несколько не наш профиль, но противников нужно знать в лицо. Из представленных игр можно выделить всего три. Это Halo, Munch и DOA 3, хотя первые два требовали еще значительной доработки (зато были играбельными). Все остальное слабо претендовало на роль проектов, призванных отобразить силу новой консоли. Никаких громких заявлений сделано не было, кроме представления внушительного списка разработчиков, поддерживающих X-Box, да обещаний в скором будущем

представить целую кучу игр с поддержкой Сети. Одним словом, конференция прошла довольно спокойно, и создалось впечатление, что многие уходят немного разочарованными. Но, возможно, в ближайшем будущем все изменится.

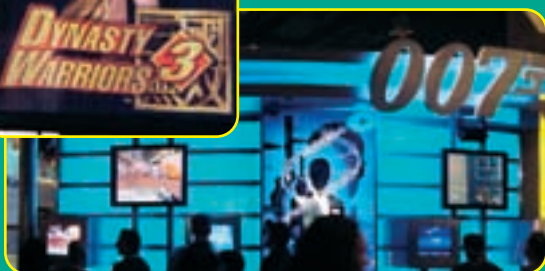
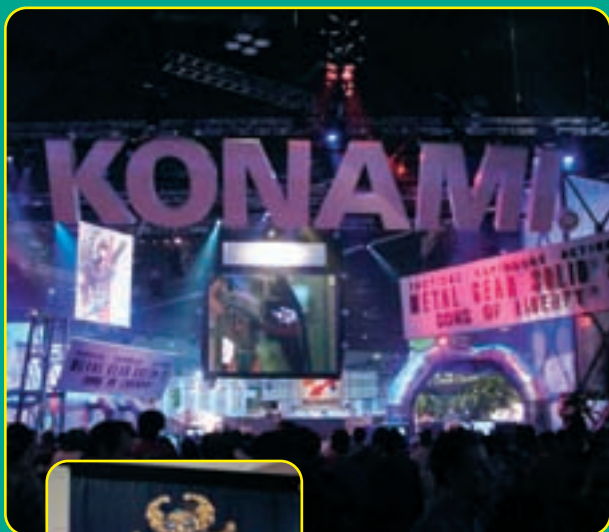
Вторая встреча была у Nintendo и походила больше на фанатский слет, чем на серьезную пресс-конференцию. Море восторгов, криков, приветствий под бурные овации. Под стать публике в весьма непринужденной манере представители компании (включая самого Miyamoto) повели все по принципам отличия их консоли от других. Основной вывод таков: главное — качество, а не количество. Какая разница, сколько миллионов полигонов может выдавать приставка на тесте, если все это никогда не будет реализовано в реальной игре. И все это было весьма наглядно подтверждено. Было показано совсем немного игр, зато каких! И пусть по традиции компании они предназначались в основном юным геймерам, это не делает их ничуть не хуже.

Вот мы и добрались до родных пенатов. Пресс-конференция Sony была самой продолжительной, причем для представителей Европы она была организована отдельно. Поэтому основные события мы созерцали в прямом эфире на огромном экране. Всем давно известно, что PS2 весьма сложна для программирования, что не может не сказываться на продолжительности разработок и качестве конечного продукта. Так вот, Sony решила опровергнуть, заявив, что все это ложь и проски

конкурентов. А их машины просто созданы для разработки хитовых игр. И в подтверждение слов представила линейку игр, на самом деле достойных называться хитами. Final Fantasy X, Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Devil May Cry, Maximo, Gran Turismo A-spec, Jak&Daxter — и это еще не все (особенно прошу обратить внимание на последний проект, являющийся прямым, полностью трехмерным наследником знаменитого Crash'a). Но самое главное, каждый из специально приглашенных разработчиков рассказывал, как ему удобно и приятно работать с PS2. Сложно сказать, можно ли верить этим заявлениям, но дыма без огня не бывает (в любом понимании этого выражения). Следующим шагом Sony стало заявление о превращении своей консоли в настоящий домашний компьютер. Точнее, именно такой фразы не прозвучало, зато были заявлены ЖК дисплей, мышь, клавиатура и сетевой адаптер, совмещенный со скоростным модемом и броузером от Netscape. Остается лишь один вопрос: не вызовет ли это множества нареканий в адрес компании за желание сделать из приставки компьютер, как в адрес Microsoft, которая уже превратила компьютер в приставку?







## Devil May Cry



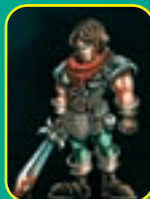
Наш краткий обзор событий, произошедших на выставке E3, мы решили ограничить лишь отчетом о тех играх, которые были на ней представлены впервые. Но так как таких новинок оказалось слишком много, в этом номере мы расскажем только о самых лучших из тех, которые были показаны на платформе PS2.



Самой же значительной из них стала новейшая игра от Capcom под названием Devil May Cry. Несмотря на то, что анонсирована она была уже давно, только на E3 мы впервые смогли в нее поиграть. Этим процессом мы остались настолько довольны, что решили признать этот проект самым перспективным. Ну а почему это произошло, читайте в июле!



## Maximo



Вторым сюрпризом от Capcom стала трехмерная аркада «Maximo», которая является продолжением ее древнего хита Ghost&Ghouls. От всех остальных подобных продуктов она отличается простым и веселым игровым процессом, отличной графикой и дизайном от одного из ведущих японских художников, который оформляет самый популярный журнал о видеоиграх в мире (кто не знает, таковым является японский Weekly Famitsu).





## Tony Hawk's Pro Skater 3

Самая популярная в Америке игра последнего времени не только станет еще одним гигантским достижением в карьере ее разработчиков, но и превратится в тот продукт, ради которого американцы побегут в магазины за новеньким модемом для PlayStation2. И сделают это они не напрасно. Все дело в том, что в третьей игре из этой серии действие THPS наконец-то выйдет на улицы крупнейших городов мира, причем сделано это будет на высочайшем уровне качества. Графика будет потрясающе реалистичной, города по-настоящему живыми, а игровой процесс обогатится новыми интересными нюансами. Ну а самое главное, в эту игру американцы смогут сыграть по Сети, одновременно с друзьями выписывая пируэты на улицах, скажем, Токио. Будем надеяться, что этот режим дойдет и до Европы!



## Jack &amp; Dexter

Впервые продемонстрированная Sony Jack and Daxter: The Precursor Legacy производит впечатление проекта амбициозного. Студия Naughty Dog, придумавшая Крэша, снова делает



платформер и, судя по всему, хит. Почему? Во-первых, огромные уровни с полной свободой действия. Во-вторых, никаких loading'ов. В-третьих, насыщенный геймплей. В-четвертых, прикольный сюжет. И все это с отличной графикой. Точно будет хит!

## Airblade

Что такое Airblade? Это экстремальные гонки на реактивном скейтборде в урбанизированных футуристических пейзажах, с безумными акробатическими трюками, борьбой с террористами, прыжками через крыши, уничтожением снайперов и парением над встречной полосой. Что это - милитаризированный THPS нового поколения? Похоже на то.



## Kingdom Hearts

Square и Disney объединились, чтобы забавить проект Kingdom Hearts, в котором герои диснеевских мультиков живут в магическом мире а-ля FF. Обещают волшебника Дональда, капитана Гуфи, замок Диснея, пропавшего короля Мики и поход против зла. Игра, по всей видимости, будет очень оригинальной.



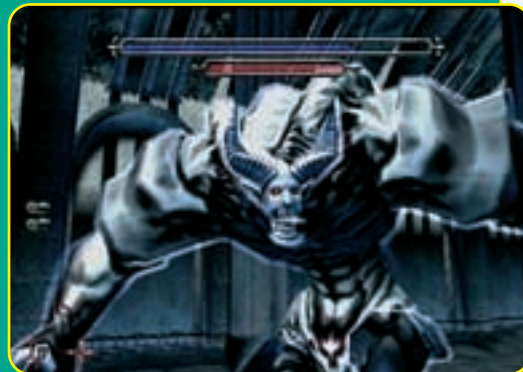
## Tekken 4



Самым главным сюрпризом E3, который чуть было не был упущен из вида, стал, несомненно, анонс четвертого Tekken'a, который в данную минуту уже тестируется в залах игровых автоматов! Однако по той причине, что это тестирование проходит необычайно тихо, никто до сих пор ничего внятного по этому поводу сказать не может. Сама же Namco пока отделалась портретами героев игры и оставила раскрытие всех секретов до лучших времен.

## Vampire Night

Но не только иллюзорный четвертый Tekken стартовал на стенде Namco. Реальными же дебютантами стали сразу две стрелялки с пистолетом, одна из которых (Vampire Night) была разработана компанией Sega. А в жанре стрелялок это имя гарантирует стопроцентное качество.





## Time Crisis 2



Второй же новой стрелялкой с пистолетом от Namco стал долгожданный перевод с игрового автомата суперхитового тира Time Crisis 2, появления которого мы очень долго ждали. Стоит отметить, что оригинал этой игры можно было по праву назвать

чуть ли не лучшей стрелялкой с пистолетом на планете. А ее перевод на PS2 должен еще добавить ей графического великолепия. Теперь главное — удостовериться, что в TC2 останется режим для 2-х игроков. Иначе мы расстроимся.

## Dead 2 Rights

Последней новинкой от Namco стала игра в жанре action от американского отделения компании под названием Dead 2 Rights. Игра оказалась незаурядной, и мы про нее еще раз вспомним.



## Herdy Gerdy



Вот уже который год подряд источники, близкие к компании Core Design, распускали слухи о гениальном проекте Herdy Gerdy, который разрабатывается создателями Лары Крофт. И вот наконец этот проект показали. И он оказался действительно необычным, добрым и веселым платформером. На данном этапе этот проект еще сыроват, так что будем ждать продолжения этой истории.

## Blood Omen 2

В свою очередь американское отделение Eidos, за плечами которого нет Лары Крофт, с гордостью демонстрировало сразу два продолжения Legacy of Kain — Soul Reaver 2 и Blood Omen 2. Обе игры были во многом похожи друг на друга, однако вторая демонстрировалась впервые и заслужила упоминания в этом репортаже.



# КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

29 апреля 2001 на Площади Революции в Москве происходило событие не менее бурное, чем настоящая революция. Мега-шоу Клинского пива «Продвижение»!!! Даже тем, кто уже приобщился к вечеринкам «Клинское Party Zone 2001» было чему удивиться. В трех огромных шатрах и вокруг 34 ролл-баров проходили традиционные пивные конкурсы «Клинского» с вручением призов и подарков. Танцевальные зоны, шоу лучших роллеров Москвы, боди-арт, тату, пирсинг - скучать не пришлось никому.

Кульминацией стал запуск единственного в мире скай-дайв симулятора - уникальной конструкции, внутри которой поток воздуха обеспечивает эффект свободного полета. До этого дня, чтобы полетать на скай-дайве надо было быть космонавтом или Томом Крузом и участвовать съемках фильма «Миссия невыполнима».

Теперь достаточно просто быть поклонником продвинутого пива.

Тем же кто хотел отовариться, не отрываясь от земли, пришли на выручку Ляпис Трубецкой, Леприконсы, Ночные снайперы, Михай и Джуманджи, Шао?Бао!.

«Продвижение» завершилось фейрверком от «Клинского».

Если ты не был с нами в этот день, у тебя еще есть шанс. Летом «Клинское party Zone» будет ждать любителей продвинутого пива на открытом воздухе. Скай-дайв все лето путешествует по Москве и Подмосковью. Увидимся, продвинемся, летаем!!!





## Star Wars Racer Revenge

Издательство LucasArts к выставке E3 подготовило анонс продолжения известной гонки Star Wars Racer, которое дебютирует на платформе PS2. Помимо своей отличной графики этот проект может также похвастаться новыми, но опытными в деле создания гонок разработчиками, что обещает сделать из этой игры настоящее событие этой осени.



## James Bond in agent under fire



The World is Not Enough для PS2 отменили. Но вместо этой, уже устаревшей игры Electronic Arts выпустит другую игру про Бонда, которая объединит в себе стрелялку от первого лица и гонку от третьего :). Каким образом все это объединится, нам пока непонятно, однако будем надеяться, что скрещивание жанров у EA пройдет удачно, и новую игру про Бонда не будет ждать участь старой.

## NBA Street

Наряду с ежегодными продолжениями своих спортивных сериалов EA представила два околоспортивных проета - аркадный баскетбол NBA Street и...



## SSX Tricky

... продолжение знаменитой гонки на сноубордах SSX Tricky, которые отличались от своих симуляторных собратьев более доступным и веселым игровым процессом. Оба эти проекта разрабатываются одной студией и обещают привнести в свои жанры несколько интересных нововведений. Более подробный репортаж об этих играх читайте в следующем номере журнала.

## Stuntman



Еще один приятный сюрприз преподнесло издательство Infogrames, анонсировав на PS2 своеобразие продолжение суперхитового Driver'a под названием Stuntman (или по-русски "каскадер"). Как вы поняли, в этой игре будет сделан упор на трюки. В остальном же Stuntman будет, естественно, походить на своего прародителя.

## Dynasty Warriors 3

Японцы из Koei выбрали E3 для дебюта третьей части популярного action'a Dynasty Warriors. По своей сути оно будет являться типичным продолжением. Но это совсем не значит, что его можно пропустить.



## Rayman M

Предыдущие Rayman'ы заслуженно считаются шедеврами в жанре платформенных бродилок. У нового Rayman M от Ubi Soft есть все шансы продолжить эту достойную традицию. Игру собираются выпустить осенью, но уже сейчас она выглядит очень симпатично. Вообще, проект ориентирован на multiplayer, так что прикольной всего будет играть, скажем, вдвоем. Для этого в ней будет несколько режимов.



## Grandia 2

Таюке на E3 UbiSoft анонсировала выход на PlayStation 2 знаменитой RPG для Dreamcast Grandia 2. Эту игру можно по праву назвать почти идеальной RPG, так что ее появления на нашей приставке мы ждем с нетерпением. Чего и вам желаем.



## Crash Bandicoot



На E3 была продемонстрирована игральная версия новейшего Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. Графически все это безобразие выглядит вполне удобоваримо, местами просто здорово. Игровой процесс пока трудно оценить, но он будет очень похож на предыдущие игры из этой серии.





# COVER STORY

<b>14</b>	<b>Lunar 2: Eternal Blue Complete</b>	<b>14</b>
<b>18</b>	<b>Persona 2: Eternal Punishment</b>	<b>18</b>
<b>22</b>	<b>Dragon Warrior VII</b>	<b>22</b>
<b>24</b>	<b>Tales of Eternia</b>	<b>24</b>





# Lunar 2

## Eternal Blue Complete



Lunar - моя слабость. Во-первых, мне нравятся хорошие игры (впрочем, покажите мне, кто их не любит?). Во-вторых, мне нравится, когда в хорошей игре хорошая музыка. И, наконец, я просто таю от всего, где есть хотя бы намек на аниме (японскую мультипликацию). В Eternal Blue есть все, чего я когда-либо хотел от РПГ, и поэтому я люблю ее, а еще я люблю сотрудников Game Arts, создавших это чудо, и компанию Working Design, познакомившую с ним англоязычный мир. Но больше всего на свете я люблю Осеннюю Сакуру... Впрочем, это уже совсем другая история.

Жанр: RPG  
Издатель/разработчик: Working Design/  
Game Arts  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: Lunar: Silver Star Story Complete



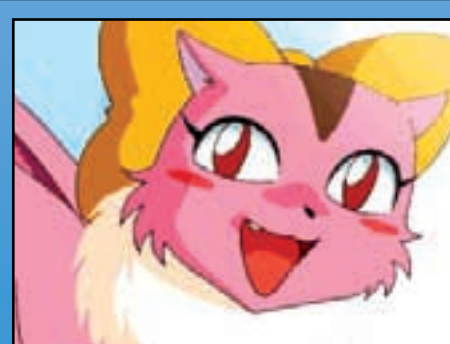
### Голубая Луна

Жизнь в домике на краю света - не сахар. Особенно, если вы юны, хочется приключений, а вместо этого жизнь ваша - долгие и нудные дни, наполненные рассказами престарелого дедушки-археолога. Хиро (Hiro - главный герой), как и дед, одержим загадками старины и не прочь отправиться на поиски острых ощущений. Увы, времена, когда жили драконы, богиня Альфина (Althena) с вершины башни слоновой кости правила миром, а легендарные герои вершили свои подвиги, миновали. Все, что осталось на долю Хиро - пыльные камни, загадочная синяя башня, немножко древних сокровищ и неприятности с законом. Согласитесь, что может быть приятнее встречи со "Стражей Альфины" (Althena's Guard), да еще в аккурат после посещения магических руин в поисках всяческих интересностей. К счастью, на этот раз блюстители закона пришли не по нашу душу. Пробуждается зло? Мир в опасности? Из синей башни в небо бьет поток света? То, что надо для начинающего героя! Однако стоит ли игра свеч? Понятия не имею. С одной стороны, к вышесказанным проблемам с законом, Хиро ввязался в непонятное дельце по спасению не пойми чего (мира, как выяснится впоследствии) непонятно от кого. С другой стороны, там же Хиро нашел юную красотку Люсию (Lucia). Она наивна, искусна в обращении с магией и ничегошеньки не помнит о своем прошлом. В общем, выбора у нас нет. Однако что привело Люсию в мир Лунар? Кто такой Зофар (Zophar) и чем он так страшен? Существует ли на самом деле Альфина и почему ничего не делает с охватившим мир хаосом? И самое главное, хватит ли у Хиро наглости воспользоваться наивностью Люсии? Ответы на эти вопросы ждут своего часа на трех дисках Eternal Blue Complete, скрывающих под черной поверхностью сорок с лишним часов геймплея.



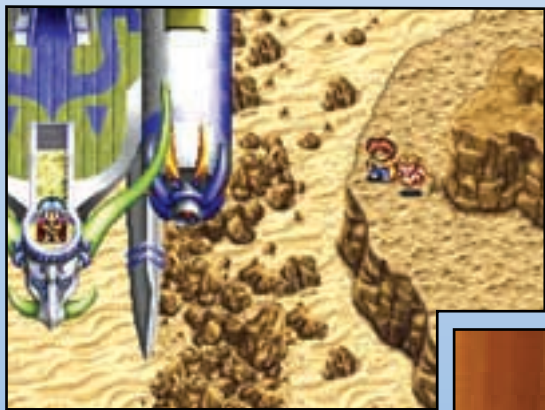
### Lunar - встреча спустя годы

Eternal Blue Complete - вторая и заключительная (хотелось бы верить, что временно) часть дилогии Lunar. Впервые игра была выпущена для Sega CD в 1992 года. Приставки, несмотря на старания "играющей во всё и вся" компании, в России так и не прижились. Скорее всего, виной тому баснословная цена аппарата. Впрочем, речь сейчас не об этом. Главное, что игра была популярна. Популярна настолько, что до сих пор остается одной из самых известных игр для Sega CD. И по праву займет то же место в истории Saturn (где Eternal Blue была переиздана в 1995 года). И уже почти готова потеснить обитателей РПГшного Олимпа нашей родной PlayStation. Пусть нам и пришлось ждать дол-



ше остальных, но Lunar-2 того стоит. Каков он, мир новой Lunar? Со времен Алекса (Alex - герой первой игры) прошла тысяча лет. Многие ушли, многие ушли, но место действия то же: Лунар - альтернативная Луна. Прибежище, куда остатки человечества с богиней Альфиной во главе бежали с гибнущей Земли. Однако время не властно над истинными ценностями и над фанатами. Игроков, за плечами которых остался первый Lunar, ждет немало ностальгических моментов: знакомые города, персонажи, локации. И, самое главное, магический





мир новой луны. Старожилы оценят и вместе с новичками насладятся новым сюжетом. Я пересказывал вкратце завязку игры, но (надеюсь, вы простите мне маленькую слабость) вернусь к теме еще ненадолго. Вот по какому поводу. Кэйсукэ Сигэмацу (Keisuke Shigematsu), когда игра все еще находилась в разработке, обещал сместить акцент сюжета со спасения мира на проблемы взаимоотношений героев (любовь, "тварь я дрожащая или право имею" и т.д.). И, вы не поверите, он это сделал (любители мелодрам, готовьте носовые платки). Помог ему в этом S. Sata (дизайнер игрового мира): "Я бы не хотел, чтоб игроки проскочили Lunar во мгновение ока. Пусть насладятся сюжетом и процессом," - сказал он. В общем, теперь вы знаете, кого благодарить, если "наслаждение" от процесса выйдет за рамки неприличия.

## Механика - элементарный курс

Игровая механика почти не изменилась: пошаговые битвы, двухмерный игровой мир, враги, схематично отображаемые на карте. Что нового? Кнопка бега на пару секунд увеличивает скорость движения героев. Дает шанс оторваться от наиболее настырных монстров, однако на практике этим лучше не злоупотреблять. Недокачанный герой в Lunar - "It's a dead man party". Немного изменилось меню Tactics, позволяющее задать программу искусственному интеллекту и проводить поединок в автоматическом режиме без участия игрока. Хотя на моей памяти им (меню) мало кто пользовался. Появилась система медальонов (crest), имеющих атрибуты пяти стихий (земля, огонь, вода, молния, ветер) и в определенных комбинациях влияющих на характеристики персонажей. В инструкции даже

каждого героя, появился общий инвентарь. Количество переносимых вещей, на первый взгляд, кажется неограниченным, однако число предметов одного типа не может превышать двадцать штук (н-р: двадцать целебных цветков и т.д.). Есть еще пара изменений в мелочах, чисто косметических. Самой же главной, по-настоящему эксклюзивной и бесценной новинкой стал режим "эпилог", становящийся доступным после прохождения игры и составляющий все точки над I, оставшиеся после прохождения основной игры. Настоящий хэппи-энд! На Sega такого не было.



Что привело Люсию в мир Лунар? Кто такой Зофар (Zophar) и чем он так страшен? Существует ли на самом деле Альфина и почему ничего не делает с охватившим мир хаосом?

приведена специальная таблица благоприятных и неблагоприятных сочетаний (которую вы совершенно бесплатно можете найти в готовящемся к выходу прохождении игры). Из не совсем нового, но жутко доброго остались чудные картинки-бромиды (bromides). Их много (дай Бог памяти), больше, чем в первой Lunar - около двадцати пяти штук, все абсолютно новые и по-прежнему отличающиеся повышенной "интересностью". Что еще? Вместо "заплечного мешка", индивидуального для

## PSX vs. Sega CD = ничья. Возможно ли это?

Технически игра изменилась не сильно. Ощущение такое, будто перед тобой по-прежнему старая добрая Silver Star Story. Графика, по идее, должна "пародировать" Sega CD, однако палитра с неприлично большим для шестнадцатитбитки количеством цветов, дополнительные слои анимации и спецэффекты выдают продукт дня сегодняшнего.





тивность заклинаний в дополнение к безликим значкам "X" и "O", пришедшим из японской версии, отображается цветом попавших под удар монстров. Введена поддержка Dual Shock, разрешение видеороликов возросло с 256x224 до 320x224. И даже такая привычная нам возможность посмотреть при покупке, как тот или иной предмет влияет на характеристики персонажа, появилась только в американском релизе. И это далеко не все: Lunar - 2



**Lunar - 2 не зря вышел в США с названием Eternal Blue Complete - это настоящее коллекционное издание. Все, о чем может мечтать фанат.**

Облака, отражения... Вы представляете, о чем я. И, между прочим, все это не помешало некоторым журналистам обвинить игру в старомодности. Коллеги, я с вами категорически не согласен! Eternal Blue - не старомодная, она стильная. Хотя грань между двумя этими понятиями порой и трудно определить. Умилительная двухмерная графика, больше часа прекрасных анимационных заставок от Kadokawa Shoten (да, это аниме), картинки-бромиды с изображением героев - это ли не стильно? А что скажете по поводу симпатичных девушек в бане? Или, быть может, стоит привести в качестве аргумента превосходный звук? Не только заставки, но и важные сюжетные диалоги, выполненные на движке, озвучены профессиональными актерами. Озвучены с душой, озвучены так, что ими можно гордиться. Звуковые эффекты, согласен, немного архаичны, зато музыка превосходна. Саундтрек EB - по моему, лучшее, что было сделано японцами после выхода Xenogears. "Okane" (яп. "деньги"), или в американской версии "Holding On", имидж-мелодия Лемины (Lemina) - просто супер! Ее можно отыскать в Интернете (хотя потрудиться для этого придется), я рекомендую.

## Локализация - больше, чем перевод

Появлению англоязычной версии Lunar мы обязаны стараниям американской компании Working Design. Работы по локализации велись в течение двух лет, и за это время была проделана воистину титаническая работа. Я не говорю о переводе - это само собой подразумевается, изменения коснулись самой механики игрового процесса. Тридцать сохранений на одну карту памяти! Не спрашивайте за чем, но это лучше, чем оригинальные три. Эффек-

не зря вышел в США с названием Eternal Blue Complete - это настоящее коллекционное издание. Все, о чем может мечтать фанат. В коробке игрок найдет не только диск с игрой, но и остальные два тоже. Да еще и компакт-диск с оригинальным саундтреком (СПЕР!!!). Полукассовый фильм (на отдельном CD) о создании и локализации Лунар. Не очень информативный (большая часть пересказ руководства пользователя), но бесплатный и очень эксклюзивный. Еще карта игрового мира, она же - симпатичный плакат. Позолоченный медальон Альфины в натуральную величину. Кстати, отличный способ пустить пыль в глаза подружке. И, наконец, два десятка картонных фигурок персонажей, которые можно расставить перед монитором, телевизором или на письменном столе. Даже такая рутинная вещь, как инструкция, превратилась в шикарный стостраничный буклет с оригинальными иллюстрациями, интервью разработчиков и эксклюзивными подсказками (перепечатанными прямоком из "Official Strategy Guide" - стоящего, между прочим, 24\$!). Просто нет слов - шикарно и бумага мелованная. А знаете, что в этом самое хорошее? Да все! И знаете, что в этом самое плохое? То, что, кроме США, Working Design выпускает Eternal Blue Complete нигде не собирается. Ни в Англии, ни в Германии ни-ни. Прав у нее нет таких и желания особого. В общем, ну их, в Гондурас!!!

Это меня одна хорошая знакомая научила, говорит: "Если хочешь выругаться, назови какой-нибудь город". Не поверите, помогает, и эрудиция общая повышается. А еще, а еще... Мне очень хочется верить, что когда-нибудь и у нас в России кто-нибудь будет выпускать подобные игры.

**Dragonmaster Alex,**  
[<happosai@mail.ru>](mailto:happosai@mail.ru)



**Вот что получают владельцы официального релиза этой игры. Такого ни пираты, ни Square никогда не сделают.**



## Герои игры:

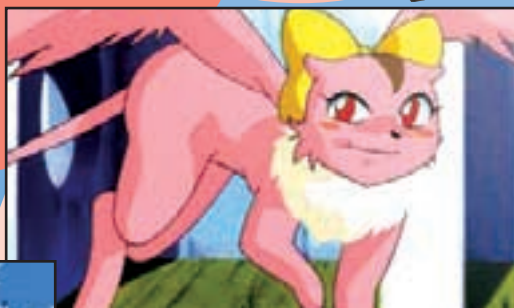


Хиро (Hiro) - юноша, одержимый археологией, на чем в немалой степени сказалось влияние деда-археолога. Драконы, Альфина и прочие сказки завораживают его.

Приподняв завесу над прошлым, он пытается заглянуть в будущее. Если честно, то дед - противник того, что Хиро в одиночку шляется по окрестным руинам, однако... К счастью, Хиро умеет постоять за себя, и верный бумеранг всегда при нем.



Люсия (Lucia) - девушка-загадка, преследуемая видениями ужасающего будущего Лунар. Ее тяготит груз какой-то тайны, но она еще не готова разделить его. Люсия - довольно сильный маг, но весьма наивна в вопросах повседневной жизни и ищет поддержки Хиро. Цель ее прибытия на Лунар - найти богиню Альфину, и никто не знает, что несет ее миссия - благо или вред.

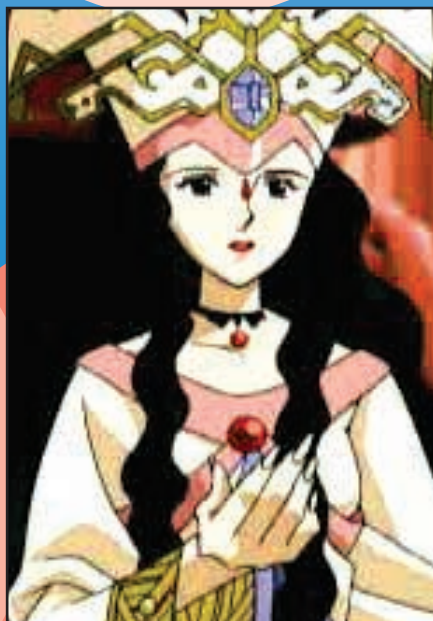


Руби (Ruby) - друг, товарищ и собрат Хиро, начиная с раннего детства. Утверждает, что является детенышем дракона, впрочем, окружающие ей не очень-то и верят. Как и другой известный нам персонаж, отличается неумением держать язык за зубами и повышенной обидчивостью.



Лемина (Lemina) - вице-президент Гильдии Магов Вэйна (Magic Gild of Vane). Взабалованная особа, мало чем напоминающая своих знатных предков. Любит деньги, деньги, еще раз деньги и все с ними связанное. Взабалованная особа.

Примечание: откровенно говоря, Лемина не совсем вписывается в любовное гнездышко наших героев. Однако она свела с ума японских игроков до такой степени (вплоть до выпуска комикса-манги о ней), что мы решили вас познакомить.



Альфина (Althina) - причина злключения и цель поисков Люсии. Со дня смерти драгонмастера Алекса никто не видел ее. Что с ней, где она и сможет ли помочь Люсии?

в продаже  
с 18 мая



### Все. Хватит. Отшутились.

Апрель уже позади и пора браться за дело. Пора понимать, изучать, использовать и наказывать всяких обленевшихся личностей. Конечно, бывает такое состояние, что изучать что-либо абсолютно влом, но надо. Ну что ж, мы подготовили интересные подборочки как для желающих понимать, так и для бездельников и лоботрясов :).

- Как правильно искать warez в сети
- Как оптимизировать свою систему, до состояния реактивного штурмовика
- Что можно сотворить со своим модемом
- Кому заказывать выделенку
- Как ломается FreeBSD
- Что ты должен знать о Перле и CGI
- Каким образом был взломан Mafia Top100
- Как настроить безопасность в Win2K
- Как уварить рекламу с халявных хостингов
- И наконец, как захватываются каналы на IRC

И конечно же, куча коротких обзоров свежих игр от Ядовитого, самые полезные софтины от Эва, отличная подборка звуковых с Dolby Digital от Пороха и третья серия тестов на сексуальную извращенность от Дани Шеполова.

Читай сдумчиво!



# Persona-2

## Eternal Punishment

Ненавидел ли ты? Ненавидел ли ты когда-нибудь? Ненавидел ли ты по-настоящему? Кого ты ненавидел? Соседа по парте, не давшего списать. Друга, более удачливой, чем ты. Продавца, обсчитавшего тебя. В конечном итоге, это не имеет значения. Важно другое - ненавидишь ли ты его настолько, чтобы желать его смерти? И готов ли ты принести ее ему? Не торопись с ответом, я буду рядом. Я? Мое имя Джокер. Как найти меня? Набрал собственный номер телефона. Я исполню твоё желание. Скажи лишь, готов ли ты заплатить цену? Готов ли ты занять мое место и стать следующим Джокером?

Жанр: RPG  
Издатель/разработчик: Atlus/Atlus  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: Persona



### Megami Taisen - апогей РПГ-мистики

Серия Megami Taisen невероятно популярна в Японии. Почему? Этого европейцам не понять, но можно объяснить, почему серия пользуется такой любовью в США. По крайней мере, у критиков результаты продаж пока оставляют желать. Очень приятно видеть нечто свежее среди пыльных зарослей фантазийных и медленно чахнущих фантастических РПГ. Наши дни, наше время и непередаваемый антураж японской мистики - это Megami Taisen. Серия насчитывает множество игр и ответвлений, из которых на английский язык были переведены только три: Revelation: Demon Slayer, Persona и Persona-2: Eternal Punishment. Что характерно, между собой две последних почти не связаны, за исключением пары персонажей. И все потому, что Eternal Punishment - вовсе не сиквел Persona. Точнее, сиквел Persona, но не той, а вышедшей в 1999 году. Persona 2: Innocent Sin, так и не добравшейся до Штатов. Однако опять-таки между собой две эти игры связаны разве что главной героиней и местом действия. Так что, если поразмыслить, мы ничего не потеряли. Как говорится, уж лучше синица в клетке, чем журавль в небе. Хотя я, если честно, предпочел бы и то и другое.

### Городские легенды

Городские легенды - страшные сказки нашего поколения. Сказки, пугающие своей обыденностью. Тень, метнувшаяся к стене, скрип половицы в пустой комнате, поезд, остано-





Таинственное можно найти всюду - на улице, дома, в общественном транспорте, даже у себя за спиной, и это пугает сильнее всего.

вившийся в метро - это мелочи, из которых соткана наша жизнь. А задавались ли вы вопросом: что если это не просто тень? Что если это... Таинственное можно найти всюду - на улице, дома, в общественном транспорте, даже у себя за спиной, и это пугает сильнее всего. Майя Аmano (Maya Amano) - репортер молодежного журнала Coolest, издательский дом Kismet (не знаю, правда, нужна ли вам эта информация). Издание не сказать, что процветающее, но из разряда уверенно держащихся на плаву. Впрочем, для нашей истории это не имеет решительно никакого значения. Важно другое. Первое: отношения с редактором у Майи натянутые, это мягко говоря. И второе: Sumaru City (vnu-

шительный мегаполис, где живет и работает девушка) уже которую неделю держит в страхе серия жесточайших убийств. Последняя жертва найдена накануне в небольшой частной школе Seven Sisters High. Майя получает задание написать репортаж об этом. "Народу нужна сенсация, и ты мне ее обеспечишь!" - слова редактора, и спорить с ней (это женщина) трудно, принимая во внимание сложность в отношениях. Кроме того, репортеров в последнее время стало много, а вот с рабочими местами подобного не наблюдается. На месте преступления выясняется... В общем-то, не выясняется ничего нового. Главный подозреваемый - профессиональный убийца, известный его псевдонимом Джокер

**Битвы, гульба по городам и походы по локациям выполнены в разном стиле.**

(Joker) и то, что работает он бесплатно (по крайней мере, не за деньги). По городу ходят слухи, что связаться с ним можно, набрав собственный номер на собственном же мобильном телефоне. Но ведь это только слухи, не так ли? Им не стоит верить. И еще одно: по дороге на работу Майя встретила незнакомца. Она его не знает, но почему она его помнит? Весь день девушку преследуют загадочные видения - места, где она раньше никогда не бывала. События, которых не было. Интересно, кто он такой? Atlas это знает. Я тоже. Возможно, узнаете и вы. Про такие вещи не стоит рассказывать - их стоит открывать самому.

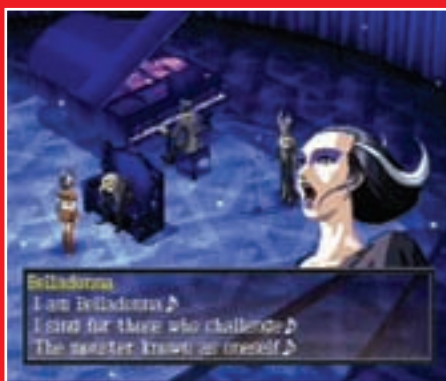
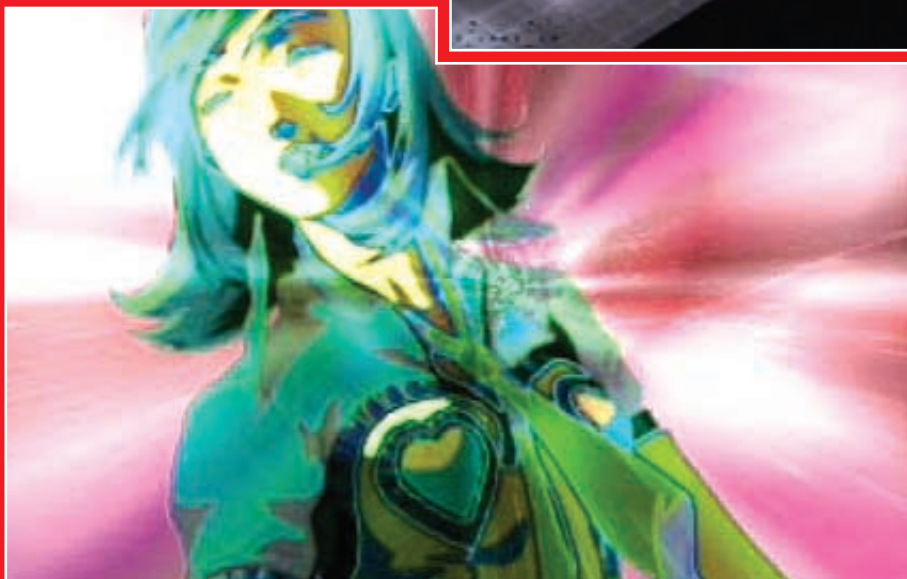
## Доверься темной стороне силы

Как я уже упоминал выше, особенность серии Persona - в ее мистичности. Вся игра построена на отношениях с потусторонними силами, на этом построена и боевая система. Впрочем, о ней мы поговорим отдельно. А пока давайте выясним, что за персона - Persona. Персона - так Atlus назвала духов-хранителей, призываемых персонажами, чтобы черпать магические силы. Точнее, Персона сама по себе и есть магия. Призвав во время боя хранителя, игрок вызывает атаку сокрушительной силы. Первую Персону героиня получает в самом начале игры, и заклинания ее слабы. Однако по мере накопления очков опыта уровень хранителей растет. Ах, как трогательно! Ну кто бы мог ожидать подобного от РПГ? Максимальный уровень или, как его называют в игре, Rank - 8. С каждым повышением Персона разучивает новые, более мощные заклинания. Однако обратите внимание: количество магической энергии SP (Soul Points), расходуемой на заклятье, зависит не от выбранного заклинания, но от уровня Персоны. Иными словами, самая простая лечилка в исполнении Персоны высокого уровня сожрет у вас такое количество энергии, с которым хранитель первого уровня смог бы лечить вас как минимум полгода. Впрочем, это уже детали. Персон в игре не одна и не две, а очень и очень много, и создание их Atlus вверила в руки игрока. Процедура проста. Необходимо собрать несколько гадальных карт Таро и скомбинировать их в особом месте Velvet Room. От количества и типа использованных карт зависит, что за Персону вы получите в услужение. В общем, поле для эксперимента есть. Проблема в том, как заполнить карты. А делается это весьма оригинально. При встрече с монстрами не обязательно сразу приступать к выяснению отношений. Сначала попробуйте решить все мирно - поговорите. От того, кто из персонажей будет вести разговор (или в каком порядке, если их несколько), и будет зависеть, раскошелится монстр на карту или нет.

## Я больше не боюсь ада

Наиболее раздражающим фактором любой ролевой игры для меня является прокачка персонажей. Конечно, без этого неотъемлемого атрибута РПГ пе-





**Госпожа Белладонна не на шутку распелась. В этот момент к ней лучше не подходить, а то оглошнешь.**

За годы работы над сериалом его художник не растерял свой творческий потенциал и уже в который раз создал мир. Неописуемо мрачный, с запоминающимися персонажами, до мелочей верный стилю urban-horror.

рестанет быть РПГ. Да и приятно, честно говоря, набрав пару-тройку лишних уровней, прийти и шутя снести все живое с лица земли. Однако когда прокачка персонажей из удовольствия превращается в изнурительную гонку на выживание, с насильственно задаваемым темпом - это уже перебор. Сказать, что в Persona-2 придется много сражаться - значит не сказать ничего. Порой невозможно пройти и двух шагов без драки. Впрочем, с этим можно примириться. Рядовые соперники реальной угрозы не представляют, а вот боссы непропорцио-

нально сильны и с легкостью выносят команду игрока. Заставляя часами шляться по лабиринтам, добывая недостающие уровни. Панацеей, но недостаточной, служит автоматический режим поединка. Единственный раз задав порядок действий команды, игрок может быть уверен: во время последующих стычек бой будет проходить так и никак иначе. Причем безо всякого его (игрока) участия. Для обычных противников - работает на ура. В случае же каких-либо затруднений управление в любой момент можно взять в свои руки. Поединки проходят в классической пошаговой манере. Противник - игрок - противник. Довольно любопытна, хотя и не нова, система, позволяющая комбинировать несколько Персон для более мощной магической атаки. Персонажи, вызвав в определенном порядке своих Персон, выполняют специальную атаку. Находить подобные комбинации Atlus предлагает игрокам самостоятельно, методом проб и ошибок. Еще в Persona-2 игроки получили возможность свободно перемещаться по полю боя. В пределах разумного, конечно. Я в первую Persona не играл, и сравнить мне не с чем, но люди, которые с игрой сталкивались, говорят, что жизнь это облегчило. На этом, пожалуй, с боевой системой закончим и поговорим о том, чем живет Persona в краткие периоды затишья между битвами. Сюжет Eternal Punishment нелинеен. Иными словами, в игре есть несколько ключевых моментов, в зависимости от принятого решения радикально меняющих сюжет. Приятный элемент игрового процесса, каленым железом жгущий любителей чистого, от и до, прохождения. Впрочем, в первую очередь в Persona привлекает не нелинейность, а совершенно уникальная система слухов - Rumor System. За зную сумму денег по городу можно пустить любой слух. Sumaru City - город мистики, и если много людей очень сильно верят во что-либо, это становится явью. Хотите новый пистолет? Заставьте всех поверить, что

кафе за углом - притон для подпольной торговли оружием, и в один прекрасный день...

## Жизнь сквозь призму 3D

Я не видел первой Persona, но Eternal Punishment мне понравилась. Возможно, виной тому подчеркнутая урбанистичность, приятно радующая глаз на фоне осточертевших фэнтезийных лужаек. Графика полигональна и, как водится, трехмерна. Уровень детализации и частота кадров (fps) знают

## Персонажи



**Майя Аmano (Amano Maya)**  
Возраст: 23 года  
Рост: 168 см  
Вес: 48 кг  
Майя - репортер молодежного журнала Coolest. По заданию редакции Майя проводит независимое расследование серии убийств, совершенных неким Джокером. Порой девушку преследует загадочное ощущение déjà vu. Ей кажется, что происходящее неведомым образом знакомо ей. Возможно ли это?



**Улала (Ulala)**  
Возраст: 24 года  
Рост: 165 см  
Вес: 52 кг  
Улала и Майя - друзья с незапамятных времен. Обычно дружелюбная и энергичная, Улала порой впадает в необъяснимую депрессию. Мастер боевых искусств, большую часть свободного времени она проводит в местном фитнес-клубе. В остальное же время Улала жалуется Майе на неудачи в личной жизни, чем зачастую и объясняются ее депрессии.



**Баофу (Baofu)**  
Возраст: 32 года  
Рост: 177 см  
Вес: 63 кг  
Хакер, собирающий в Сети компромат на нескольких крупных "шишек". Содержит Интернет-страничку, полную всевозможных слухов. Баофу - ехидный парень, полная противоположность брата Тацую - Катсую. Из-за этого или нет, но уживаются они хуже, чем кошка с собакой. Прошлое Баофу скрыто завесой тайны и, однажды откровенно, сможет принести героям немало проблем.

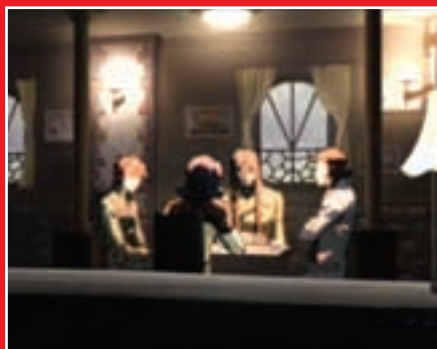


свое место и не падают ниже пределов приличия. Правда, выше среднестатистического рубежа тоже не забираются. Однако мне никогда и не нравились компании, прыгающие выше головы. Немного огорчил плохой дизайн лабиринтов (если их можно так назвать) и топорная анимация персонажей. Но все это с лихвой искупают прекрасные анимационные заставки (очень сюрреалистично, почти Тарковский) и превосходная работа бессменного художника серии Кадзума Канэко (Kazuma Kaneko). Приятно видеть, что за годы работы над Megami Taisen он не растерял свой творческий потенциал и уже в который раз создал мир. Неописуемо мрачный, с запоминающимися персонажами, до мелочей верный стилю urban-horror. Не могу ничего сказать про музыку. По крайней мере, плохого. Лиричное фортепиано и легкий японский поп (Samba de Persona - ум-м-м-м-м!!!). Я к ним за годы при-

вык, а вот какой эффект это произведет на непосвященного человека, предсказать сложно. Японский язык и музыка - весьма своеобразный коктейль. Впрочем, песен в игре немного, говоря проще, всего одна. Что же относительно звука, то здесь придирается не к чему. Шумовые эффекты потянут, голосовые актеры поработали с душой. Все в порядке. Придется, как и во всех других играх, но общее качество - на уровне.

Что остается сказать? Банальность вроде "отличная игра, не пропустите...". Хотя последнюю фразу я бы с радостью произнес, увы, не могу. В Европе Eternal Punishment так же, как и Lunar-2, не выйдет. Обидно! Впрочем, бог бы с ними, не хотят - не надо, закажем из Штатов. Жаль лишь одного: за свои кровные деньги мы кормим американских локализаторов, гробя тем самым европейский рынок видеоигр. Впрочем, здесь ведь не только наша вина.

**За-за-зачем же так пугать,**  
**Алексей Ковалев**  
**<happosai@mail.ru>**



**Графическое**  
**исполнение этой игры,**  
**впрочем как и**  
**большинства других**  
**проектов от Atlus ,**  
**оставляет желать**  
**лучшего. Про дизайн**  
**подобного мы сказать**  
**не можем.**



**Тацуя Суо (Tatsuia Suou)**  
Возраст: 24 года  
Рост: 165 см  
Вес: 52 кг  
Прошлое Тацуя хорошо известно и, вместе с тем, сокрыто завесой тайны. Он вырос вместе с братом, семья не бедствовала, однако какая-то мрачная тайна из прошлого тяготит его. Ему плевать на учебу, окружающих и весь остальной мир. Единственное желание Тацуя - чтобы его оставили в покое.



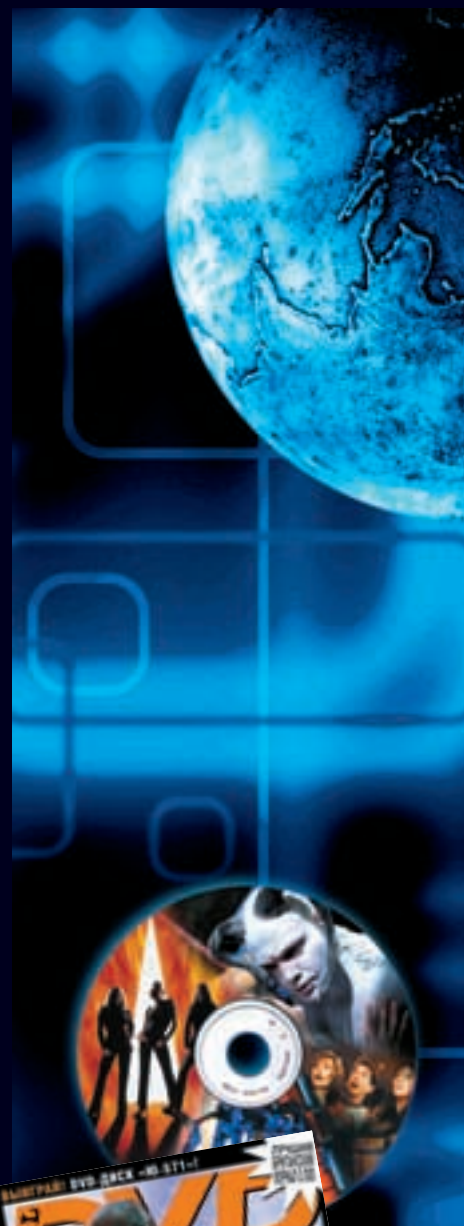
**Джокер (Joker)**  
Джокер многолик, имя его вассалов - легион, власть его безгранична. Серийный убийца - лишь одна из тысяч его масок. Существо не из плоти и крови, он не от мира сего. В поисках Джокера Майе придется столкнуться с такими вещами, увидеть которые не должен ни один из находящихся по эту сторону линии жизни.

# ЕДИНСТВЕННЫЙ нужный журнал

# TOTAL DVD

## с апреля на русском языке

## ЕЖЕМЕСЯЧНО



**ЛУЧШИЙ**  
**БРИТАНСКИЙ**  
**ЖУРНАЛ О DVD**

тел. 245-88-59 тел./факс 245-88-79  
e-mail adv@TotalDVD.ru



# Dragon Warrior VII

Жанр: RPG  
Издатель/разработчик: Ера  
Количество игроков: 1  
Аналогично: Final Fantasy



Что ни говори, а на одной Final Fantasy свет клином не сошелся. Истинные ценители жанра наверняка слышали о такой вещи, как Dragon Quest VII: Senshitachi no Eden ("Warriors of Eden"). И если в Европе наиболее популярна бесконечная мыльная опера от Square, то в Стране восходящего солнца балом правит Dragon Quest.



Графический примитивизм этого проекта не отпугнул его фанатов. Они бы купили эту игру и в более отсталой форме. Быть может все дело в его геймплее? Посмотрим.

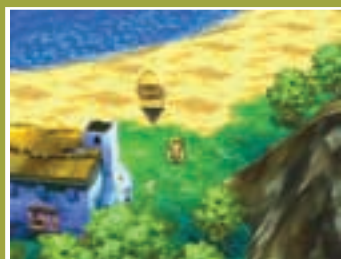


Дело в том, что самая первая часть DQ стала первой в истории видеоигр японской RPG. Именно она является основателем всех тех негласных правил и законов, коих по сей день придерживаются разработчики произведений подобного класса. Седьмая часть этой столь любимой японцами игры разрабатывалась пять долгих лет. Что можно было делать столько времени, не совсем понятно, но факт остается фактом. И вот, когда многие уже практически потеряли всякую надежду, долгожданный хит все-таки вышел и моментально побил все рекорды, став самой продаваемой игрой в Японии за всю историю PlayStation. За первые три дня с начала продаж (август 2000 г.) утомленные долгим ожиданием фанаты смели с прилавков два миллиона экземпляров вожделенных коробок. На данный момент разошлось уже более четырех миллионов копий, и

что-то мне подсказывает, что данная цифра - еще не предел. Покорив Японию, DQ7 не собирается останавливаться на достигнутом и теперь, спустя почти год с момента релиза у себя на родине, готовится к завоеванию западного рынка. Англоязычная версия бестселлера носит название Dragon Warrior VII, но от перемены мест слагаемых сумма, как известно, не меняется. Давайте же присмотримся к нему более внимательно и попытаемся понять, чем же так хорош этот "шедевр". Действие начинается на острове Эстард (Estart Isle) - маленьком клочке суши, затерянном посреди океана. Именно там, в деревушке Фишбель (Fishbel), проживает главный герой игры, проводящий жизнь в мечтах о том, как когда-нибудь он станет таким же знатным рыбаком, как и его отец. Примечательно то, что у этого героя нет

имени. Игроку предоставляется возможность пофантазировать и наградить товарища каким-нибудь оригинальным и звучным ФИО. К примеру, Наполеон :). История Dragon Warrior VII, в принципе, особой оригинальностью не отличается - вечная тема борьбы добра и зла, разбавленная сказкой о спасении мира... Безымянному герою и его друзьям - девочке Марибель (Maribel) и принцу Киферу (Kiefer) - предстоит совершить путешествие в прошлое, где им необходимо найти особые каменные плитки, с помощью которых можно открывать на карте мира целые континенты. Новые земли, открытые в прошлом, сразу появляются в настоящем.





Вам предстоит совершить путешествие в прошлое, и найти особые каменные плитки, с помощью которых можно открывать на карте целые континенты. Новые земли, открытые в прошлом, сразу появляются в настоящем.

так называемая "система профессий" (Job System). Нечто похожее вы, возможно, уже видели в Final Fantasy Tactics или, скажем, Final Fantasy 5. Всего таких профессий насчитывается десять. Среди них есть как стандартные (боец, маг, вор), так и довольно необычные (моряк, пастух, шут). По мере того как герои набираются опыта, им становятся доступны все более продвинутые навыки и заклинания. Отыскав святилище Дхармы (Shrine of Dharma), вы можете перевести персонажей на другую "работу". При этом все их старые умения сохраняются.

Что касается непосредственно самих битв, то тут дела обстоят следующим образом. Во время боя свою команду вы не видите. Вместо этого на экране, хищно улыбаясь, позируют разношерстные монстры. Выяснение отношений происходит в пошаговом режиме, и тут, кстати, имеется одна интересная деталь. Разобравшись с противником, вы можете забрать его сердце, с помощью которого герой способен превратиться в убитого вами монстра, переняв все его возможности, специальные атаки и заклинания. Но перенимаете вы не только силу конкретного чудовища, но также и все его слабости, так что будьте осторожны. Ну хорошо, бои боями, но как же все это выглядит? А выглядит, прямо скажем, не очень. В графическом плане DW7 безнадежно отстал от жизни. Несмотря на пререндеренные бэкграунды, сами персонажи представляют собой плоские спрайты, хвастающиеся практически полным отсутствием анимации. Создается впечатление, что игра создавалась, по меньшей мере, для Super Nintendo, но никак не для PlayStation. При этом известно, что в создании этого безобразия активное участие принимал очень известный в Японии художник (имя которого вам, скорее всего, ничего не скажет), и только за одно это японцы готовы играть в DW7 до скончания века. Но, в общем-то, выше уже говорилось о том, что хорошая ролевая игра больше

опирается на сюжет и боевую систему, чем на графические красоты, так что трагедии по поводу бедности визуального ряда Dragon Warrior 7 устраивать не стоит. Бэкграунды достаточно разнообразны и детализированы, к тому же, игрок имеет возможность вращать камеру, чтобы рассмотреть заинтересовавшую его локацию со всех сторон. Персонажи выполнены в обычном японском стиле superdeformed, то есть выглядят как дети с непомерно большими головами. В отличие от все той же Final Fantasy, при передвижении герои не собираются по схеме "три в одном", а идут, как все нормальные люди, друг за другом. А вот сейчас я скажу вещь, которая, скорее всего, отпугнет от игры почитателей знаменитой серии на букву F. Внимание: в Dragon Warrior 7 нет высокобюджетных видеозаставок! Правда, страшно :) ? DW7 также не может порадовать хорошей озвучкой. Во время диалогов действующие лица молчат как рыбы, но винить за это игру было бы просто глупо. На пути встречаются сотни персонажей, которые радостно вываливают на вас в общей сложности около 17 тысяч страниц текста. Если во все это вдумчиво вчитываться, прохождение займет от 50 до 100 часов. Растягиванию удовольствия также способствуют побочные и секретные квесты, скрытые мини-игры и множество головоломок. Что касается битв, то драться придется как со старыми монстрами, пришедшими из прошлых частей DQ, так и с новичками, созданными специально для седьмой части. Все это богатство вольготно разместились на двух дисках и, похоже, прекрасно себя там чувствует. Вот такой он, Dragon Warrior 7. Трудно предугадать, будет ли принята игра избалованными красивой графикой западными игроками, но можно сказать с уверенностью, что настоящие любители классических японских RPG не обойдут ее своим вниманием.

Леонарда Ф.

По сути, игрок здесь выступает в роли творца будущего мира, и каким будет этот мир, зависит только от вас. А начинается все так невинно: принц Кифер, изнемогающий от скуки, предлагает Марибель и нашему Наполеону совершить ночью небольшой променад до заброшенных руин, где, по его словам, он нашел кое-что чрезвычайно интересное... Итак, хороший сюжет для ролевой игры уже гарантирует ей половину успеха. Оставшиеся 50 процентов составляет что? Правильно, боевая система. Этот немаловажный аспект способен вытянуть даже самую посредственную во всех отношениях RPG, но с таким же успехом может ее и угробить. В этом отношении за DW7 беспокоиться не стоит. Будет мнение, что только человек, игравший в Dragon Quest, может понять, что такое настоящая японская RPG, ибо эта игра негласно признана эталоном жанра, отточенным практически до совершенства. Начать надо с того, что здесь существует



# Tales of Eternia

В последнее время с приставочными ролевыми играми творится нечто странное: незнакомого и нового становится все меньше и меньше, полки магазинов заполнены продолжениями поп-сериалов и переизданиями старых игр для новых систем. В частности, серия Tales of... - не что иное, как классическая РПГ для обожаемой многими Super Famicom (SNES). Игра, ни капли не изменившаяся за годы, хотя и вторая и третья ее части выходили уже на PSX. Что это - верность традиции? Игра на ностальгических чувствах игроков? Не знаю, знаю лишь, что Tales of... любят тысячи японских игроков, игровые критики по всему миру, и надеюсь, что когда-нибудь и нам представится шанс ее полюбить.

Жанр: RPG  
Издатель/разработчик: Namco/Namco  
Количество игроков: 1-4!!!  
Дата выхода: 2002 год (США)



## В гостях у сказки

Tales of Eternia - третья по счету в сериале от Namco и последняя на данный момент игра серии вышла в Японии в ноябре прошлого года и за месяц с небольшим разошлась тиражом в пятьсот тысяч экземпляров. Для Square это было бы не ахти какое достижение, но для Namco, чужой на рынке ролевых игр, это результат весомый. В чем же феномен серии? Сложный вопрос. Быть может, в бессменном авторе

сериала. Юн Тоёда (Jun Toida) в третий раз перекраивает мир своей сказки самым невероятным образом. Вновь нас ждут новые герои, мир и все остальное в придачу. Познаний моих в языке дальневосточных соседей недостаточно, чтобы сказать:

"Это гениально!", но, если довериться фэнским переводам и выжимкам из прессы, все совсем неплохо. Богом забытый городок Рачинс (Racheans) в мире Инфериа (Inferia), юноша и девушка - пролетарии, она живет с бабушкой, он авантюрист. О чем им мечтать, как не о приключениях и спасении мира? Да о чем угодно. Если бы это была не РПГ. Но раз уж это она, то получите. В один прекрасный день с неба падает летательный аппарат, в нем - милая девушка Мелоди (Melody). Наши герои первыми оказываются на месте событий. Чуть позже появляются другие герои, но только плохие. Мелоди не говорит на местном наречии. А в небе среди туч скрывается технически продвинутый и мудрый народ Целестии (Celestia). Так обычно и начинаются все ролевые игры. Глупо спорить - завязка стандартна, однако несколько моментов меня действительно тронули. Во-первых, идея летающей нации, загадок и невиданных технологий, связанных с ней. Есть в этом что-то от Жюль Верна или Хаяо Миядзаки с его Лапутой. Романтика, дух приключений. В общем, здорово. Еще понравился Квики (Quickie) - пушистый зверек Мелоди. Я не фурист, нет, просто чем-то он мне напомнил забавного зверька из аниме-сериала Card Capture Sakura. Наверное, пушистостью. И еще, я не пойму одного: если каждый раз Тоёда создает новый мир, то каким образом в него попадает столько ссылок на прошлые части сериала и персонажи из них? Одним словом - мастер.

## Production I.G., аниме и двухмерная трехмерность

А еще, очень может быть, феномен популярности Tales of Eternia объясняется графикой. Старомодность сейчас в моде. Увы, несмотря на первоначальные обещания перенести серию в 3D, Namco, по неведомой нам причине, отказалась от своей идеи. Игра осталась двухмерной, со спрайтовыми плоскими персонажами. Единственный след трехмерности наблюдается при путешествиях по карте мира и поединках с врагами, где используются объемные спецэффекты. Замечу, зрелище весьма специфическое, но приятное для глаза. В целом, мне понравилось. Фоны прорисованы старательно, с любовью и выглядят почти как акварельные. Фигурки героев и монстров стали больше, и, на мой взгляд, новый стиль рисунка им более к лицу. Хотя многие со мной могут не согласиться - это дело вкуса. Заслуживают упоминания заставки, двухмерные, рисованные, производства студии Production I.G. В свое время она делала культовый Evangelion, и это говорит само за себя. Скажу проще, это аниме, и потому объективной оценки от меня как от фаната вы не дождетесь. Вообще, люблю японский стиль в играх, хотя в последнее время и начал от него уставать. А еще Namco умеет озвучивать свои РПГ и делает это, замечу, с душой. И вставляет в игры милые песни в исполнении местных японских поп-звездочек - легкий, приятный штрих, ставший своеобразной особенностью серии. Беспокоит од-







но: сможет ли звук благополучно пройти горнила англоязычного перевода? Впрочем, в Tales of Destiny команда локализаторов звук не трогала совсем, и это внушает оптимизм.

## У нас есть два пути: либо вперед, либо...

Особенностью серии Tales of... была и остается специфическая боевая система Linear Motion Battle. Своеобразная вещь. LMB невозможно полюбить - ее можно либо понять, либо возненавидеть. Поединок протекает в реальном времени и выглядит приблизительно так: игрок при помощи джойпада перемещает героя по полю боя влево или вправо (других вариантов нет), либо колотя врага, либо защищаясь. Монстры и сотоварищи, соответственно, делают то же самое. Основное отличие от предыдущих версий - то, что игроку доступен больший арсенал боевых движений. К примеру, комбинация "удар и вниз" выполняет сбивающий удар по ногам. "Удар и вверх" - атака в прыжке, и таких комбинаций множество. Также в новой LMB приходится учитывать расстояние до цели, чтобы не

Особенностью серии Tales of... была и остается специфическая боевая система Linear Motion Battle. Своеобразная вещь. LMB невозможно полюбить - ее можно либо понять, либо возненавидеть. В этот раз, правда, в нее были внесены некоторые изменения.

прыгнуть слишком далеко, либо (что не намного лучше) слишком близко. Ну и поскольку бродить по игровому миру вы будете не один (в команде может находиться до четырех персонажей, и все они участвуют в битве), возникает резонный вопрос: чем во время боя будет заниматься ваша команда? А тем же, чем и вы - сражаться. Под управлением AI (как всегда, не слишком старательного) или же, что интереснее, кого-либо из ваших друзей. Игра поддерживает до четырех игроков через multitar. Правда, участие друзей ограничивается только поединком, но поскольку поединков в игре много, то это не проблема. Еще одно из новшеств Tales of Eternia - магическая система с участием элементариев (elemental spirits), коих в игре десять. За раз персонаж может экипировать двоих. Различные комбинации дают различный эффект, чего, впрочем, следовало ожидать. Также упомяну целых четыре встроенных игры для PocketStation, про которые в англоязычном релизе наверняка "забудут". Так же, как и про подарочную упаковку с ремешком для мобильного телефона, фигурками героев, часами-будильником и альбомом с иллюстрациями. Жаль, впрочем, это не существенно. Главное, чтобы не забыли про саму игру.

Я люблю торт "Сказка",  
Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>



Как обычно, вместе с обычной игрой, в Японии появилась в продаже ее особая, укрупненная версия, выпущенная ограниченным тиражом.





Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01 06 2001	Who Wants To Be A Millionaire 3rd Edition	Disney	US	PSOne
01 06 2001	Evil Dead: Hail to the King	THQ	EUR	PSOne
01 06 2001	Goemon	Konami	EUR	PSOne
01 06 2001	Monster Racer	Microids	EUR	PSOne
01 06 2001	NASCAR 2001	Electronic Arts	EUR	PSOne
● 01 06 2001	Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends	Ubi Soft	EUR	PSOne
● 01 06 2001	Le Mans 24hrs	Infogrames	EUR	PS2
05 06 2001	MTV's Music Generator 2	Codemasters	US	PS2
07 06 2001	Fantavision Both	Sony	JP	PS2
07 06 2001	Guitar Man	Koei	JP	PS2
07 06 2001	Maken X	Atlus	JP	PS2
07 06 2001	Sheep	Syscom	JP	PSOne
08 06 2001	Matt Hoffman's Freestyle BMX: Maximum Remix	Acclaim	EUR	PSOne
08 06 2001	Extermination	Sony	EUR	PS2
12 06 2001	MX 2002 featuring Ricky Carmichael	Acclaim	US	PS2
● 12 06 2001	Time Crisis: Project Titan	Namco	US	PSOne
12 06 2001	Disney's Atlantis: The Lost Empire	Disney	US	PSOne
● 13 06 2001	Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends	UbiSoft	US	PSOne
● 15 06 2001	Arc the Lad: Collection	Working Designs	US	PSOne
15 06 2001	Ring Of Red	Konami	EUR	PS2
19 06 2001	NASCAR Heat 2001 Season	EA	US	PS2
● 19 06 2001	WDL: WarJetz	3DO	US	PS2
● 19 06 2001	Twisted Metal: Black	Sony	US	PS2
19 06 2001	Motor Mayhem	Infogrames	US	PS2
● 19 06 2001	WDL: WarJetz	3DO	US	PSOne
21 06 2001	Tiger Woods PGA Tour Golf 2001	EA	JP	PS2
● 21 06 2001	J-League Winning Eleven 2001	Konami	JP	PSOne
21 06 2001	One Piece Mansion	Capcom	JP	PSOne
21 06 2001	Z Gundam (Best Collection)	Bandai	JP	PSOne
● 22 06 2001	Red Faction	THQ	EUR	PS2
● 26 06 2001	NBA Street	EA	US	PS2
● 27 06 2001	Alone in the Dark: The New Nightmare	Infogrames	US	PSOne
28 06 2001	City Crisis	Syscom	JP	PS2
28 06 2001	Ever Grace 2	From Soft	JP	PS2
28 06 2001	Hokugata Kenzo Sangokushi	Media Factory	JP	PS2
28 06 2001	Magical Sports Hard Hitter	Magical	JP	PS2
● 28 06 2001	Mosquito, The	Sony	JP	PS2
● 28 06 2001	Shadow Hearts	Aruze	JP	PS2
28 06 2001	Tam Tam Paradise	Konami	JP	PS2
28 06 2001	Trooper J-Phoenix	Konami	JP	PS2
28 06 2001	Reiji Matsumoto Zero 999	Banpresto	JP	PSOne
29 06 2001	Portal Runner	3DO	EUR	PS2
29 06 2001	WDL War Jetz	3DO	EUR	PS2
29 06 2001	UEFA Challenge	Infogrames	EUR	PS2
29 06 2001	Wacky Races	Infogrames	EUR	PS2
● 30 06 2001	Bloody Roar 3	Activision	US	PS2

ПОДКЛЮЧАЙСЯ!



[www.mobilecomputers.ru](http://www.mobilecomputers.ru)





# CKOPO

<b>28</b>	<b>Crazy Taxi</b>	<b>28</b>
<b>30</b>	<b>Kiss Pinball</b>	<b>30</b>
<b>31</b>	<b>Spec Ops: Stealth Patrol</b>	<b>31</b>
<b>32</b>	<b>Army Men: Omega Soldier</b>	<b>32</b>



PlayStation





# Crazy Taxi

Если бы еще совсем недавно кто-нибудь сказал, что Crazy Taxi появится на PlayStation 2, вряд ли в это кто-нибудь поверил. Но, как известно, время — такая вещь, которой свойственно меняться...

**Жанр:** driving action  
**Издатель/разработчик:** Acclaim/Sega  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** май 2001 года

PlayStation 2

Дело в том, что Crazy Taxi (далее просто СТ) — это порт с Dreamcast, игровой приставки от Sega. Данная компания, переживающая сейчас не лучшие моменты своей жизни, по финансовым причинам была вынуждена свернуть производство собственной консоли и обратить взор на платформы конкурентов. Событие без преувеличения уникальное. И Crazy Taxi — всего лишь первая ласточка грядущих перемен. Изначально СТ была разработана для игровых автоматов, и только потом уже появилась на Dreamcast. Но если вы думаете, что эта игра — очередная аркадная гонка, то глубоко ошибаетесь. Здесь нет привычных кольцевых трасс, равно как нет и соперников, с которыми можно было бы соревноваться. Sega'вское произведение — это вещь несколько иного плана, своеобразный уникум, представляющий собой гремучую смесь action с тем, что сейчас принято называть модным словом drive. Как говорится, то, что доктор прописал от скуки. И уж поверьте, сев за Crazy Taxi, скучать вы будете меньше всего.

Но отвлечемся от пространных рассуждений и поговорим непосредственно о деле, то есть об игровом процессе. Не зря в названии игры присутствует слово "такси". Вначале необходимо выбрать одного из четырех водителей, зарабатывающих себе на жизнь, так сказать, частным извозом. Если кому-то интересно, то зовут таксистов Axel, Gena, B.D.Joe и Gus. Определившись с выбором, вы попадаете на улицы города, и тут-то, собственно, и начинается тот самый driving action. Главная цель виртуального извозчика — обеспечить себе безбедную старость, то есть, говоря простым и понятным языком, заработать побольше денег. Для этого необходимо совершить два действия: найти клиента и доставить его туда, куда он просит. На поиски выделяется определенное количество

времени, но каждый взятый пассажир добавляет несколько десятков секунд. Чем дальше ему нужно добраться, тем больше он даст вам времени и, конечно, денег. А найти желающих не составляет труда. Когда на горизонте замаячит человек, всем своим видом показывающий, что ему позарез нужно такси, вам остается только лихо прищвартоваться, загрузить клиента в тачку и следовать к месту назначения. Правильный путь всегда указывает стрелка, находящаяся в верхней части экрана. На доставку пассажира также отводится определенное количество времени, поэтому расслабляться особо не стоит. Естественно, чем быстрее вы его довезете, тем лучше. Но деньги можно зарабатывать не только методом своевременной доставки — мастерство вождения в Crazy Taxi играет не последнюю роль. Объем поступающей в кошелек наличности прямо пропорционален числу удачно проделанных по дороге специальных приемов. Эти самые спецприемы в большинстве случаев иначе как хулиганством и не назовешь. Вот скажите, проезд по встречной полосе между машинами — это нормально? А прыжки с трамплинов на дальние дистанции? И вообще, куда смотрит полиция? В любом случае, удачное выполнение подобных вещей не только изрядно повысит ваше материальное состояние, но и позволит доставить клиента до нужного места в предельно короткие сроки. Само собой, чтобы использовать предоставляемые игрой возможности максимально эффективно, необходимо тренироваться. Для этих целей в СТ предусмотрено более десятка мини-игр, помогающих довести до совершенства требуемые навыки. Задача, что уж говорить, слож-



*Crazy Taxi неспроста стала одной из самых популярных игр для Dreamcast. Только в ней вы сможете стать настоящим бешеным таксистом*





Мир **Crazy Taxi** живет своей собственной жизнью. Города заполнены множеством машин, пешеходов и различных интерактивных объектов. Причем пешеходы в **Crazy Taxi** - не какие-нибудь спрайтовые уродцы, а полноценные трехмерные модели.

ная, но если вы все-таки соберетесь с силами и проявите упорство и терпение, то впоследствии умело управляемые заносы и виртуозное лавирование между препятствиями на бешеных скоростях станут для вас не исключением, а нормой жизни (виртуальной, конечно же :)). Предвидя вопрос о том, где же предстоит кататься, спешу доложить, что на растерзание игроку даны целых два города. Что? Мало? Нет-нет, поверьте, этого более чем достаточно. Города полностью трехмерны и по-настоящему огромны. Там есть пляж, мосты, горы, линия метро... Правда, при том бешеном ритме, в котором проходит игра, любоваться всеми этими красотами обычно

некогда, но они, пожалуй, стоят того, чтобы все-таки немного отвлечься от развоза пассажиров и просто поглазеть по сторонам (есть и такой режим). Тем более что графика в **Crazy Taxi** действительно великолепна. Яркая, красочная цветовая палитра, многочисленные, тщательно воспроизведенные детали, большое количество спецэффектов... К сожалению, версия на Dreamcast, обычно бегающая со скоростью 60 кадров в секунду, иногда начинала тормозить, хотя и не настолько часто, чтобы испортить общее впечатление от игры. Остается надеяться, что на PS2 подобных огрехов не будет. Вообще же, если присмотреться, окажется, что мир

СТ живет своей собственной жизнью. Города заполнены множеством машин, пешеходов и различных интерактивных объектов. Причем пешеходы в **Crazy Taxi** - не какие-нибудь спрайтовые уродцы, а полноценные трехмерные модели, которые не стыдно назвать людьми. Если на этом месте вы задались вопросом о том, начисляется ли штраф за нечаянно (или умышленно) задавленных прохожих, придется вас огорчить: СТ - игра сугубо мирного характера, поэтому при наезде на тротуары пешеходы резко бросаются в рассыпную и уворачиваются из-под колес так ловко, что задавить их не получится даже при очень большом желании. Как уже было отмечено выше, по улицам разезжает множество автомобилей, которые, в отличие от игрока, не стесняются придерживаться правил дорожного движения. Они умело перестраиваются в соседний ряд, всегда останавливаются на красный свет и постоянно осложняют нашему таксисту и без того нелегкую жизнь, всячески путаясь у него под колесами. И если в первом городе оживленное дорожное движение не будет доставлять особых хлопот, то во втором городке, отличающемся более требовательными пассажирами и запутанностью построения, это может стать серьезной проблемой. Ну и напоследок следует отметить, что кататься предстоит под музыку таких известных команд, как Offspring и Bad Religion. Что ж, как видите, примирение заклятых врагов действительно состоялось. Sega и Sony осторожно зарывают топор войны, и теперь уже мысль о том, что, скажем, знаменитый сеговский ежик Соник появится на платформе от Сони, не вызывает ни у кого сомнений. Эх, то ли еще будет...

Леонарда Ф.



# KISS

## Pinball



**Не секрет, что старушка PlayStation доживает свои последние дни. Это грустно осознавать, но от судьбы не уйдешь**

**Жанр:** пинбол  
**Издатель/разработчик:** Take 2 Interactive/Tarantula Studios  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** весна 2001 года

Все больше разработчиков обращают свои взоры на PS2, и количество анонсов новых игр на ее предшественнице начинает медленно, но неуклонно сокращаться. Однако есть еще на свете люди, считающие, что выпуск продуктов для PSone способен приносить прибыль. Формула успеха незамысловата и проста: берется какая-нибудь старая идея, немного подправляется здесь, немного подправляется там, в название добавляется что-нибудь типа "Mercedes-Benz Puzzle Super Edition" и все это выкидывается на прилавки магазинов по смешной (по меркам западных покупателей) цене в 10 долларов. Любый нормальный человек, будь то школьник, заблуждающийся в ближайший торговый центр за жвачкой, или домохозяйка, озабоченная поисками дешевого стирального порошка, увидев в названии словосочетание "Mercedes-Benz", сразу поймет, что разработчики не поскупились на покупку соответствующей лицензии. А это, конечно, круто, поэтому стоит рассмотреть игру поподробнее, ведь существует небольшая доля вероятности, что в нее даже можно будет играть. Вот так броское и знакомое каждому человеку название гарантирует создателям приличный рейтинг продаж.

К чему я все это рассказываю? Особо внимательные читатели наверняка уже заметили, для остальных же объясню подробнее. Итак, посмотрите, как называется предмет нашего разговора? Что располагается перед словом "Pinball"? Ничего не напоминает? Ну конечно же, это та самая легендарная рок-группа KISS! Совсем недавно "Киссы" засветились в шутере от первого лица KISS Psycho Circus, вышедший практически на все форматы. Сей факт должен быть известен даже далекому от игр жителям глубинки Пеньково, так как это знаменательное событие освещалось на российском телевидении. Теперь команда рокеров решила немного отстраниться от насилия и поучаствовать в создании чего-нибудь более мирного,



**Формула успеха незамысловата и проста: берется старая идея, немного подправляется и все это выкидывается на прилавки магазинов по смешной цене.**

например, приобщиться к пинболу. Думаю, что это такое, объяснять не надо, поэтому ограничусь простым перечислением особенностей будущей игрушки. Во-первых, в ней будет 4 режима (regular, novice, arcade, tournament). Во-вторых, шарик станет кататься не абы как, а согласно реальным физическим законам. И, наконец, в-третьих, к озвучиванию событий приложат голос Gene Simmons и Paul Stanley из самих знаете какой группы. По поводу музыки особо распространяться бессмыслен-



но - и так понятно, что это будет тяжелый рок. Впрочем, во время игры можно будет вставить в приставку музыкальный CD и гонять шарик под свои любимые композиции. Насчет графики тоже промолчу. Те, у кого есть глаза, живо смотрят на скриншоты и дивятся яркости и пестроты визуального оформления в стиле KISS. Ну, что еще добавить... Игра появится на прилавках магазинов уже очень скоро и будет стоить законные 10 долларов. За качество игрового процесса беспокоиться не стоит. Пинбол - он и есть пинбол, его лицензией не испортишь.

**Леонарда Ф.**



# Spec Ops: Ranger Elite

**Жанр:** action/tactics  
**Издатель/разработчик:** Take 2 Interactive/Runecraft  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** весна 2001 года

Чуть меньше года назад на PlayStation вышла игра Spec Ops: Stealth Patrol, отличившаяся в первую очередь тем, что смогла продаться почти миллионным тиражом. Высоким продажам в основном способствовала раскрученная торговая марка, так как сама игра отличалась довольно посредственной реализацией.

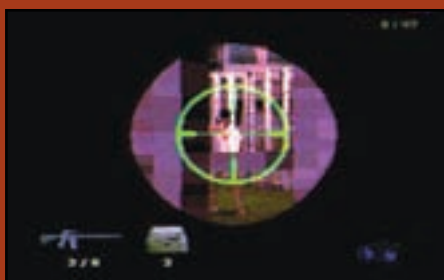
Тем не менее, Stealth Patrol, как можно заметить, пользовалась немалым спросом, и создатели, окрыленные успехом, решили в темпе подарить народным массам продолжение. Вторую часть гордо окрестили Spec Ops: Ranger Elite. Если говорить о жанровой принадлежности, то RE тяготеет к стану тактических action. В произведениях подобного рода большую часть времени игроку приходится не столько с ревом носиться по уровням, кося из автомата все, что движется, сколько ползать на брюхе и тихонько снимать противников из снайперской винтовки. Без стрельбы "стенка на стенку", конечно, тоже не обходится, и все-таки главное в таких играх - это осторожность и правильное планирование будущих действий. Ведь, как известно, освобождение заложников и обезвреживание ядерных боеголовок не терпит суеты. В этом смысле Ranger Elite не предлагает ничего нового: есть там и заложники, и боеголовки. Насчет русских террористов пока ничего не уточняется, но думаю, без них тоже не обойдется. Для борьбы с преступностью обещают выделить расширенный арсенал вооружения: лучшими друзьями рейнджера станут различные виды автоматов, винтовок и гранат. Само собой, будет и снайперский режим, пользо-

**Лучшими друзьями рейнджера станут различные виды автоматов, винтовок и гранат. Само собой, будет и снайперский режим.**

ваться которым придется достаточно часто, так как противники наделены превосходным зрением, и переть на них в открытую не всегда разумно. Действие станет разворачиваться на обширных территориях, которые разработчики не стесняются называть "реалистичными и экзотическими". Что ж, посмотрим-посмотрим. Памятуя о том, что один в поле не воин, создатели хотят подарить игроку напарника, призванного якобы помогать ему (игроку) в особо тяжелых ситуациях. Об умственном развитии помощника скромно умалчивается, но надеюсь, его искусственный интеллект окажется выше уровня табуретки. Если же играть с бездушной железкой вы не любите, можно будет пригласить домой друга и сыграть с ним по split-screen'у.



Главное в этой игре — осторожность и правильное планирование действий вашего "отряда".



Теперь немного о том, что касается графики. В свое время Stealth Patrol получила немало шишек за чрезмерную простоту дизайна уровней, бедность текстур и посредственную анимацию. Модели солдат выглядели неплохо, но как только они начинали двигаться, благоприятные впечатления вмиг куда-то испарялись. Так вот, все это обещали исправить.

Вполне возможно, изменения коснутся и звукового сопровождения игры. Осталось добавить, что Ranger Elite готовится выйти в свет со дня на день. Люди, мечтающие о карьере крутого Уокера, могут довольно потирать руки - развлечение для них уже не за горами.

**Леонарда Ф.**



# Army Men: Omega Soldier

**Как только появилась первая часть стойких пластмассовых солдатиков, 3DO набрала бешеный темп в создании продолжений. Чем эта гонка закончится, пока непонятно, но скорость явно не снижается, чего не скажешь о качестве.**

**Жанр:** action

**Издатель/разработчик:** 3DO/3DO

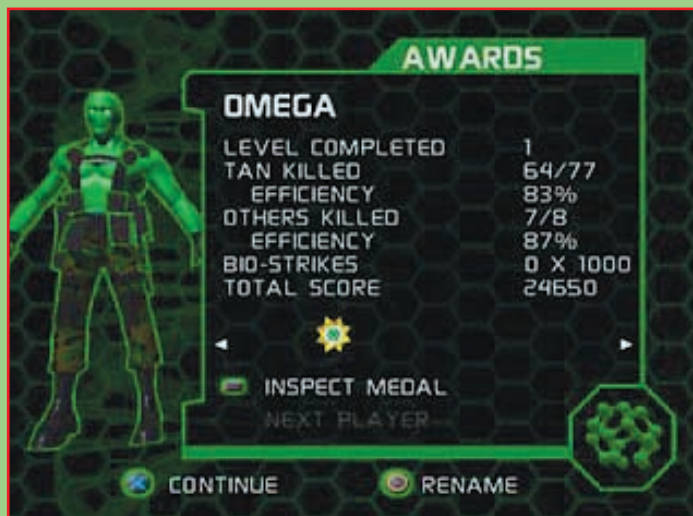
**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** уже в продаже

Вот и сейчас на радость поклонникам серии в недрах 3DO уже готово к выходу продолжение бесконечных пластмассовых войн. Да еще разом на обе приставки от Sony. Как стало известно, это будет не побочная сюжетная линия наподобие "Air Attack", а игра, которая вернет нас к истокам. То есть опять к вам под управление попадет одинокий солдат, против которого будут выступать полчища вражеской армии. Но как оказалось на поверку, солдатик будет не совсем

**Игра вернулась к истокам. Опять к вам под управление попадет одинокий солдат, против которого будут выступать полчища вражеской армии**

простой, а возвращенный генетическим способом. Просто в лабораториях Армии Зеленой проходили эксперименты с ДНК лучших солдат. И в результате получился индивидуум, который может противостоять чуть ли не целому войску. Нарекли этот проект Omega Soldier. Но чтоб запустить его в серийное производство, требуются всесторонние испытания. И для проверки всех способностей машины смерти вывели этого подопытного кролика на поле боя, дали в руки оружие, а управление возложили на играющего :)). Что же нового можно будет узреть в этой игре? Сразу можно отсечь разговоры о графике. На оригинальной старушке PlayStation ничего нового и потрясающего увидеть, боюсь, не удастся. В прошлых частях графика была и без того на высоте, и этого вполне достаточно. Единственное, чтоб она была не хуже. А вот, как говорится, amazing



**Перед вами еще один типовой проект от компании 3DO, которыми она нас кормит уже на протяжении нескольких лет. И конца этому процессу пока не видно.**

тивного прохождения игры с напарником посредством второго контроллера. Очень полезная штука, а то одному было раньше скучно играть. Можно будет уничтожать вражеские оборонительные сооружения. То есть полностью стирать их с лица земли. А на протяжении всех 16 уровней найдется немало того, что можно подорвать. Ой, как мне на самом деле не хватало такой штуки раньше :). Еще обещано четыре ужасных босса. А на PS2 их количество вырастет до пяти. Согласно замыслу, они и проверят настоящие способности Омега Солдата.

Пострелять тоже будет из чего. Оружия обещают аж 12 видов. Правда, счастливым, владеющим PS2, повезло больше, к ним привалит арсенал из 24 наименований. Но вся фишка будет не в количестве, а в другом. Каждое оружие может странным образом трансформироваться в нечто новое и, как следствие, более убойное. Это можно будет сделать четыре раза. А если сотворить такой трюк в пятый раз, то в арсенале появится нечто, обозываемое в официальных релизах Multi-Level BioStrikes. Что за чудо, непонятно, но, по слухам, нечто ужасное и разрушительное.

В итоге можно сказать, что игра должна получиться хорошей и интересной. Один тот факт, что управлять будем не просто солдафоном, а существом, созданным специально для войны, заставляет меня ждать игру с большим нетерпением. Единственное, что пока огорчает, так это, что владельцам второй "Соньки" повезет немного больше.

**С.С.С.**

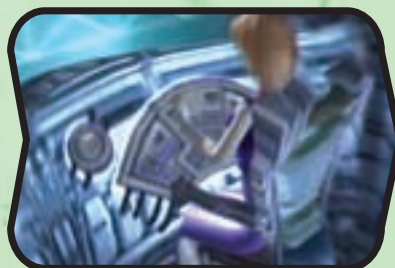
3D graphics будет на PS2. Уж творцы из 3DO не пожалуют ни времени, ни сил, но покажут много удивительного на машине нового поколения. Про звук и про управление мы узнаем, как только сами опробуем игру, а догадками статью засорять нечего. Сегодня можно только сказать с большой долей уверенности несколько приятных слов про геймплей и порадоваться за небольшие новины в нем. Например, появится возможность коопера-





# ОБЗОР

35	Submarine Commander	35
40	Buzz	40
	Lightyear of Star Command	
42	Incredible Crisis	42
44	ISS Pro Evolution 2	44
46	Panzer Front	46
48	Simpsons Wrestling	48
50	Blaster Master: Blasting Again	50
52	Miss Pacman Madness	52



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

**Используемые обозначения**

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



splitscreen



руль



карта памяти



1 игрок



2 игрока



4 игрока



мышь



пистолет

PlayStation



DOA2

DEAD OR ALIVE 2

TECMO

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



OFFICIAL  
playstation  
РОССИЯ



# Submarine Commander

**Вообще-то, удивить меня какой-нибудь игрой довольно трудно, не говоря уже о том, чтобы шокировать. Все-таки не первый год приходится регулярно знакомиться с самыми разными играми, так что, как говорится, я всякого повидал. И все же у создателей Submarine Commander это получилось, причем все сразу - и удивить, и шокировать.**

Жанр: симулятор подводной лодки  
Издатель/разработчик: JVC/Victor Interactive  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: нет



Когда я писал превью для Submarine Commander, то я уже тогда был готов к сюрпризам и неожиданностям. Проект не вызывал особенного доверия в первую очередь потому, что Victor Interactive (очень известный в Японии бренд компании JVC) никогда не славилась какими-то выдающимися работами. Так что я с подозрением отнесся к известию о готовящемся издании симулятора подводной лодки. И это несмотря на то, что нам, как всегда, пообещали молочные реки и золотые горы: жестокие сражения субмарин на протяжении 20 взаимосвязанных миссий, 2 различных режима игры и т.д. и т.п. Тем не менее, при всем моем здоровом скептицизме ТАКОЙ итоговый результат я предположить не решился.

Интуитивный ролик оказался вполне приличным. Более того, он мне даже понравился. Вид родной планеты из космоса сменялся картинками разрушения озонового слоя, таяния полярных льдов, затопленных городов, освещенных лунным светом, за которыми следовала сцена подводной баталии двух субмарин. Все это выглядело вполне стильно и воспринималось бы совсем на ура, если бы не типичный сюжетный бред. Сценаристами в Victor Interactive работают активисты "Гринпис", это точно. Вот, дескать, начался 21 век, а вместе с ним наивысшей точки накала достигли международные конфликты, терроризм и прочая мерзость. За состоянием окружающей среды никто, ясное дело, не следит, в результате озоновый слой окончательно истощился, льды растаяли, парниковый эффект сработал на полную катушку, континенты исчезли в пучине разверзшегося океана. Печально. И тут сценаристов понесло: на поверхность всплывает некая субмарина под кодовым названием Syachi, которая по заданию ООН патрулировала воды Ми-



рового океана. Всплыла, огляделась в перископ и не увидела ни Европы, ни Америки, ни Африки - вообще ничего не увидела, кроме бесконечной водной глади. Никакой связи с базой, что делать - тоже неясно. С этого момента и начинается у Syachi новая жизнь, превратившаяся в ежедневную борьбу за выживание. А вам предстоит сыграть роль капитана этой отважной субмарины.

же не минутное дело и подлодка никак не могла несколько лет просидеть под водой вообще без всякого контакта с миром. По окончании видеоролика, кстати, практически полностью отражающего суть всей игры, на экране появляется стандартное меню. Причем я так и не обнаружил заявленных ранее режимов игры (нам обещали сюжетную Adventure Mode и Battle

**На поверхность всплывает субмарина, оглядывается в перископ и не видит ни Европы, ни Америки, ни Африки. Просто ужас какой-то!!!**



Вот только отделаться от ощущения, что Syachi "вывалилась" на новую, затопленную землю из космоса или из другого измерения, я никак не могу. Особенно если учитывать, что парниковый эффект - это все

Mode). Только три варианта: "Новая игра", "Загрузить игру" и "Опции". Начинаем игру и.... Вообще говоря, я даже не сразу понял, что игра уже началась. Потом я удивился. Потом не поверил своим глазам. Потом на-

чал тыкать на кнопки. А потом долго хохотал. Судите сами: зеленый экран с плавающими на нем непонятными значками. Это, очевидно, море. Если погружаться, то вскоре появится зеленоватая же, неровная поверхность с треугольными углублениями. Это, очевидно, дно. Если будешь подниматься вверх до упора, то верхняя часть экрана станет белой. Это ваша подлодка всплыла. Поначалу это страшно злило, ведь на дворе 2001 год, а тут такое. Но чуть позже я понял, что это лишь модель окружающего лодку пространства, так сказать, с точки зрения эхолота. Надеюсь, вы не дума-



ли, что бой в настоящей подлодке ведется через иллюминаторы с перекрестием прицела. Вот и в Submarine Commander разработчики постарались все сделать как можно реальнее. Однако сразу стоит оговориться, что даже то минимальное присутствие графики в игре сделано на очень среднем уровне, если не



# PERSONA 2

ETERNAL PUNISHMENT



SONY  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

OFFICIAL  
playstation.  
РОССИЯ





сказать хуже. Все силы были отданы на создание моделей кораблей, подлодок и торпед, а про остальной мир просто забыли. И хотя в океане, кроме врагов, есть еще и стаи рыб (кусочек плоскости с нанесенным на него рисунком), и киты (угловаты, но вполне трехмерны), иногда встречаются автомобили или другие остатки человеческой жизнедеятельности, все это смотрится, как дешевая декорация в плохом театре, нежели как часть живого, пусть и виртуального мира. Да, графики в игре нет, здесь ничего не скажешь. Но несмотря на это, игровой процесс довольно неплох и даже захватывает. Если, конечно, вы не поленитесь выслушать (я имел в виду прочитать) все инструкции своих подчиненных, которые обстоятельно и подробно расскажут вам обо всем несложном хозяйстве субмарины. Итак, для обнаружения целей в темных водах океана служит

не. После обнаружения цели рекомендуется вернуться к "нормальному" виду, и если противник находится от вас недалеко, то вы увидите точечный корпус его субмарины. К этому моменту вы должны были успеть отдать команду на зарядку торпедных аппаратов - процессу несложному, но требующему определенной доли внимания. Все, можно атаковать. Вообще, в игре огромное количество всякого вооружения, но оно становится доступно постепенно, по мере прохождения. Но в первой миссии вам доступны лишь обычные торпеды (ладно хоть



Графики в этой игре практически нет. Но зато есть куча геймплея на любителя.

совать свой вам не дадут. И начинается игровая рутина: вы выполняете очередную миссию (очень напоминающую предыдущую), получаете вознаграждение, закупаете новые части и оружие для своей подлодки и беретесь за новую миссию. Одним словом, никакой романтики, никакой свободной охоты или поиска остатков земли. По крайней мере, я этого ничего не нашел. Из игры можно было бы сделать прекрасный симулятор с элементами RPG или adventure, причем без особых усилий. А так даже при столь неплохом игровом процессе игра наскучит уже где-нибудь к седьмой миссии. Даже если вы упертый "симуляторщик" и равнодушны к графике.

Иван Напреенко

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Полный провал по всем статьям. Играть невозможно. Интересно, а разработчики вообще проводили какое-нибудь тестирование окончательного продукта?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

**6.2**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

При практически полном отсутствии графического оформления играть в Submarine Commander все-таки интересно. Игра захватывает, но рекомендовать ее широкому кругу игроков я бы все же не стал.

сонар, который может работать в двух режимах: широкодиапазонном и узконаправленном. Первый служит для обнаружения врагов вообще, второй - для уточнения координат и типа цели. Все эти действия осуществляются на специальном экра-

в неограниченном количестве), так что стрелять придется практически в упор. Поскольку увернуться от такой атаки даже на неповоротливой подлодке не составляет труда.

Кстати, после пуска торпед начинается единственная в игре зрелищная часть, т.к. камера меняет вид, а вы становитесь как бы сторонним наблюдателем. Выглядит неплохо, правда, быстро привыкаешь. А переключение камеры при вражеских атаках начинает даже раздражать. Как только первый противник будет повержен, вы каким-то чудом найдете единственный островок цивилизации посреди бескрайнего океана - Plant 9. Этот плавучий научно-исследовательский комплекс отныне станет вашей родной базой. Там вы будете получать новые боевые задания, пополнять запасы торпед, делать ремонт и upgrade. Можно даже сменить цвет своего корабля и поменять его знак, однако нари-



# Buzz Lightyear of Star Command

Надоело быть Базу просто игрушкой и делить жилплощадь с плюшевыми мишками. Вот он и вырвался на простор. Простор галактики. Ну и конечно, между делом, пришлось ее спасти.



**Жанр:** 3D action

**Издатель/разработчик:**

Activision/Traveller's Tales

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** Donald Duck Quack Attack, Aladdin in Nairas's Revenge.



от вас, вы - за ним. Нагонять его придется сквозь массу разнообразных врагов и кучу естественных препятствий, что, вообще говоря, достаточно легко благодаря разбросанному по всему уровню оружию, различным модификациям и прочим полезным вещам. Вот только существует недостаток: за все это придется тут же платить. Но это не так страшно, как кажется поначалу. Денег, что ли, валяется вокруг мало или противники не оставляют щедрый куш после своей смерти? Так что не будет никаких проблем в достижении главной цели этапа - босса. И вот когда эта вражина достигнет места, где пути для отступления нет, он сделает одолжение и подождет вас целых 15 секунд. Если не поспеете за это время к нему, то уровень закончится не в вашу пользу, а

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Очередное творение для малышей под неусыпным патронажем Disney. Но то, что это одна из лучших игр, связанных с этой конторой, скорей всего точно.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.6**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Не буду говорить столь много лестных слов. Buzz Lightyear - просто рядовой продукт, предназначенный, как уже говорилось, для самых юных геймеров. Ничего выдающегося.

чем собственно и являлся прародитель игры. Особенно заметно это, когда камера показывает рейнджера со всех сторон, ведь игра-то трехмерная. Но, с другой стороны, трехмерность движения игры выходит боком. Камера работает иногда столь глупо, что хочется все рвать и метать, а если к этому прибавляется еще и неотзывчивое управление, то... Приводит все это к путанице и временной потере ориентации. И как я ни пытался (а пытался усердно), но вспомнить звукового сопровождения к игре в момент написания этих строк так и не смог. Может показаться, что его там нет и вовсе, но что-то неопределенное и неформальное все же ласкает слух играющего.

Но звуки и музыка не столь важны, как игровой процесс. А он затягивает и очаровывает. Так что, несмотря на мелкие проблемы, играть в нее будет интересно, по крайней мере до тех пор, пока вы не увидите финальные титры. А потом еще разок :)).

**С.С.С.**

**Любимые герои мультфильма снова выручают среднюю игру.**



На самом деле, Базз - не просто игрушка, которая дружит с ковбойчиком Вуди, а самый настоящий космический рейнджер. Рейнджеры - это такие личности, которые наделены силой власти и законности. Гоняются за преступниками и вершат свой суровый, но справедливый суд. А мошенников и злодеев развелось в те далекие времена будущего предостаточно. Имелось их, наверное, больше, чем звезд в чернеющем океане космоса. И были они хорошо организованы и доставляли множество хлопот галактическому правительству, так как ими руководил злодей из злодеев - беспощадный и матерый Зенон. И давно бы он заправлял на всех известных планетах, если б не космореиджеры. А эти brave полисмены будущего и открытого космоса во всем полагались на своего главного героя - Buzz'a Lightyear'a. Так что неудивительно, что он и возглавил операцию по из-

ничтожению всех нежелательных элементов.

Но разборка будет происходить не со всем скопищем врагов разом и в одном месте, а, так сказать, без шума и пыли по одному. Каждый негодяй, завладев планетой, ждет не дожидается справедливого суда. Но почему-то заведя вас, то есть Базза, начинает убегать по заранее подготовленному маршруту. Так и будут проходить все уровни игры: негодяй -

когда все будет в ажуре, то быть битве с боссом. Здесь вам надо будет лишить его защитного щита и уж только после этого расстрелять в упор. Типа victory! Как вы понимаете, уважаемые читатели, такая незатейливая игра рассчитана на представителей младшей аудитории. Так что и в оформлении все рассчитано на подрастающее поколение. Графика насыщена цветами и проста. Все очень напоминает мультипликационный фильм,



# Маскавиль 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**  
**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**



SONY





# Incredible crisis

### Альтернатива: Parappa The Rapper



A screenshot from the game 'The Earthworm Game'. It shows a character standing on a large globe in a virtual environment. The character is wearing a blue shirt and brown pants. The globe is green and brown, representing Earth. The background is a blue sky with a small yellow diamond shape. At the bottom, there is a black bar with a white circle and a small icon of a person.

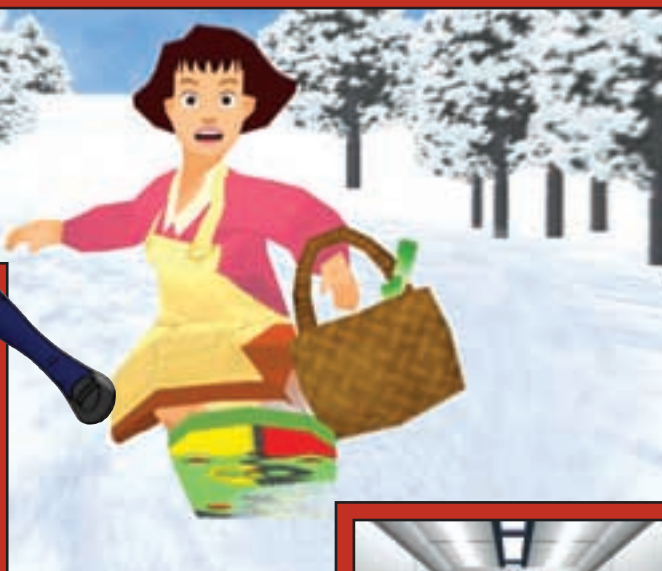
пасть в вооруженное ограбление, лихо прокатиться на сноуборде и научиться уп-

мическом японском сражении. Невзрывоопасный кризис.





цразминки, превращается в безумное бегство от стального шара "проблем" (строители уронили многотонный декоративный глобус, и он с бешеной скоростью несется вслед за несчастным клерком) и заканчивается любовной интрижкой на чертовом колесе в парке аттракционов. Каждый уровень представляет собой отдельную мини-игру. Причем игры



Вся игра выполнена в стиле японского юмористического шоу и в этом ее основная прелесть



го игра получилась просто замечательная. Крепко сбита, оригинальная захватывающая... Ну, может, меня и занесло немного, но истина где-то рядом. В общем, хорошая игра, и знаете, что меня удивило больше всего, так это, что такая необычная игра от малоизвестного японского разработчика все-таки увидела свет в Европе. Чудеса! Не стоит ли нам поддержать трогательный порыв издателя?

Передовик (не)труда,  
А. Ковалев

Иначе говоря, Incredible Crisis - прекрасный тренажер для рук, Судный День для Dual Shock и отдых для головы.

эти весьма разнообразны и увлекательны (весьма, замечу, увлекательны). Начиная от искрометной пародии на танцевальные симуляторы а-ля Bust-A-Groove и заканчивая виртуальным тиром, где нужно защищать НЛО от атак японских сил самообороны. Количество мини-игр велико, и они просты классической простотой жанра: "я успею нажать эту кнопку еще четыреста раз, прежде чем пальцы у меня отвалятся окончательно". Иначе говоря, Incredible Crisis - прекрасный тренажер для рук, Судный День для Dual Shock и отдых для головы. И лично мне подобное по душе. К тому же, Polygon Magic все грамотно скомпоновала, и от игры трудно устать. Уровни слишком разные по стилю и управлению, чтобы надоесть в первый же день, и это большой плюс.

## Сутки в Стране полигонального солнца

Последнее время писать о графике становится все тяжелее: невольно скатываешься до банальностей типа "на

уровне возможностей PlayStation" или уходишь мыслями в прошлое и начинаешь плакать над слабеющей архитектурой. Этому есть свои причины: за годы разработчики освоили приставку настолько, что действительно выжимают из нее максимум. В случае с Incredible Crisis максимум - это приятный дизайн уровней, "граненные" персонажи и забавные силиконовые заставки, довольно удачно стилизованные под игровую движок. Немного смазывают впечатление странное разрешение видеороликов 320x176 и проскальзывающие периодически артефакты (пиксели на заставках), но, как показывает практика, это решающей роли не играет. Пусть будет, тем более что изменить здесь что-либо мы не в силах. Звук довольно мил. Персонажи, увы, языками не владеют, в основном молчат и общаются с окружающими исключительно при помощи междометий (вау, ой, ай), комментируемых субтитрами. Впрочем, по мне, так даже лучше. К тому же, это позволило Virgin сэкономить на озвучке, и я за них искренне рад (дела у компании в послед-



нее время идут неважно). Музыка в игре неплохая. Инструментальные композиции - здорово, масштабно, атмосферно. Короче, как в хорошем фильме. Tokyo Philharmonic Ska Orchestra проделали отличную работу, за что им домо аригато (яп. большое спасибо). Еще бы убрать к чертям нудные проигрыши (трам-пам-пам), начинающие и завершающие каждый этап, и все стало бы совершенно чудно. Впрочем, и без это-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Удивительная игра! С виду такая незатейливая, но при этом увлекательная до неприличия. Взяв джойпад в руки, вы рискуете полностью потеряться для общества, поэтому лучше заранее предупредить родителей, чтобы не пугались.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

**7.4**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Никто не ожидал, что это творение Polygon Magic появится в англоязычном варианте. Прекрасно сработанный набор мини-игр из большинства самых популярных жанров, который многим должен понравиться по вкусу.



# ISS Pro Evolution 2

Парочка серьезных и кое в чем даже далеко идущих выводов появляются практически с первых минут общения с ISS Pro Evolution 2. Первое: Konami, похоже, решила пойти по стопам Electronic Arts и не стала особенно морочить себе голову с внесением особенно заметных новшеств в новый продукт. По крайней мере, на данном этапе. Второе: игра все так же хороша, как и раньше, а потому любители серии ISS, несомненно, придут от нее в восторг и будут готовы удавить каждого, кто попробует ляпнуть по поводу Pro Evolution 2 что-нибудь нелицеприятное.



Классический футбол от Konami. Все выглядит безупречно. Играется так же.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Продолжатель традиций ISS Pro Evolution. Какие-нибудь пояснения нужны?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

# 8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Любимая игра английских "футболистов" снова поражает качеством своего игрового процесса. Однако не стоит ждать от нее чуда — фанатом футбола, если вы таковым не являетесь, она вас не сделает.

**Жанр:** футбол  
**Издатель/разработчик:** Konami  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** ISS Pro Evolution, серия FIFA



Тут, понимаете, напрашивается вопрос. Нужно ли покупать игру, если ее предшественник, по большому счету, не слишком-то от нее отличается? Зная, что огромное количество людей готово из года в год покупать даже, мягко говоря, очень похожие друг на друга FIFA, уверен, многие заготовят положительный ответ. И, надо сказать, все-таки ничего от этого не потеряют.

### Ф.И.О.

В природе, как известно даже детям, существуют такие любители, так сказать, "симуляторов" ножного мяча, которые готовы приобретать свеженьких представителей жанра только потому, что там будет больше, цитирую одного нашего читателя, "раздолья для футбольного ценителя". То есть добавится парочка режимчиков, составы команд проагдейтятся в соответствии с текущим положением дел, ну и все в таком духе. Подход вполне объяснимый, и нельзя сказать, что какой-то неправильный. Просто у ряда людей только это и выпирает на передний план, а обо всем остальном никто особо и не думает.

Это, кстати, не наезд на всем известного оратора-писемописца из прошлого номера. Seriously. Но не будем отвлекаться. С точки зрения такого рода "обновленности", ISS Pro Evolution 2 реально будет привлекателен для пресловутых "ценителей", хотя и не только для них. Причем прежде всего в силу того, что Konami наконец-то раздобыла для себя лицензию FIFA. Для тех, кто по каким-то причинам не в курсе, поясню, что FIFA — профсоюз футболистов. Соответственно, наличие упомянутой выше лицензии дает право компании-разработчику использовать настоящие имена игроков в своем продукте, хотя на команды из Южной Америки это и не распространяется. До этого момента, как вы, конечно, знаете, Konami приходилось в своих футбольчиках со страшной силой коверкать имена, переставляя местами некоторые буквы, в результате чего потребитель мог увидеть нормальную фамилию любимого центрфорварда Ивана Иванова, только предварительно ползав по режиму редактирования. Достаточно внушительное количество людей это несколько раздражало, но, честно говоря, игра всегда была хороша настолько, что на такие вещи можно было спокойно наплевать.

### Все импрувд

Потешив публику очень важной и полезной для усвоения продукта информацией, двинемся дальше. Дальше — это в сторону никому (кроме журналистов и

горстки "сочувствующих") не нужных мелочей, одной из которых, безусловно, следует признать игровой процесс. Как я уже говорил, ISS Pro Evolution 2 не слишком отличается от своего предшественника. Геймплей практически не претерпел каких-либо особенно ощутимых изменений, и это, с одной стороны, разочаровывает — всегда хочется чего-то новенького. С другой стороны, мы имеем то, что нас устраивало и год на-





люблю. Но крен в реализм (или, скорее, в псевдореализм), которого держится серия ISS, заслуживает уважения. И не просто по той причине, что "заслуживает, потому что заслуживает". Нет. Просто вдобавок ко всему играть в это очень приятно. Работа Konami тут действительно чувствуется, хотя ISS Pro Evolution 2 ничем особенным вас поразить не сможет, если только это не ваше первое знакомство с футболом от этой компании. Разве что лично я отметил бы еще и действительно отлично реализованный AI, который хоть и ловок порой до невероятия, но хорош, разнообразен и кое-где даже очеловечен. Но и не без своей придури, например, заметной, когда на Easy игроки компьютерной команды вдруг впадают в ступор и готовы стоять на одном месте по несколько секунд. Это бывает.

**Крен в реализм (или, скорее, в псевдореализм), которого держится серия ISS, заслуживает уважения. Играть в эту игру очень приятно.**

зад и устраивает сейчас. Проработка игрового процесса осталась на очень высоком уровне, при этом подверглась дополнительной доводке, что не могло не сказаться положительным образом. Почти то же самое, но немного лучше и совершеннее, проработаннее, продуманнее, ну и все такое прочее (можете сами добавить ваше любимое слово из среднестатистического пресс-релиза, составляемое по случаю клепаания среднестатистического сиквела среднестатистической игровой конторой). Особое внимание, как утверждают разработчики, было уделено маневрированию футболистов. В результате мы имеем шестнадцать направлений движения, что, бесспорно, радует, даже несмотря на то, что особенного увеличения свободы перемещения не заметно. Кроме того, в интервью создатели ISS Pro Evolution 2 также сообщают, что они активно занимались доработкой существующей физической модели, особо акцентируя свое внимание на поведении мяча. К слову, они же честно признались, что это было их основным занятием во время подготовки игры. И этим сказано если не все, то многое.

## Пока хорошо

Клепательский подход а-ля вы-поняли-кто-достойн-всяческого-осуждения, но пока он был использован Konami минимальное количество раз, играть в ISS Pro Evolution 2 не скучно. И это факт. От продукта получаешь неподдельное удовольствие. Признаюсь (и не в первый раз), я люблю, когда в подобных играх содержание элемента аркадности чуть повыше. До сих пор вот FIFA '98

## Почти в "девятку"

Подробнее заниматься раскручиванием игрового процесса по деталям нет особого смысла. Дело, в основном, в том, что можно скатиться к повторению уже однажды пройденного, а вернее, написанного. Тут возникает та же проблема, что и с рецензированием последних сокровенных опусов от EA Sports. Впрочем, это вы уже, надеюсь, поняли - не зря же я распинаясь на этих страницах уже больше 5 килобайт времени. А если брать неосновное, то любители футбольных игрушек с уклоном в симуляторность, естественно, знают, что представляет собой первый ISS Pro Evolution. А потому (с поправкой на сказанное в этой статье) без особых усилий способны нарисовать себе его сиквел, пользуясь одними только карандашом и бумагой. И в этом есть как свои положительные стороны, так и отрицательные. Последних все-таки, на мой взгляд, больше.

А вообще, пора со статьей завязывать. И вот вам традиционное заключение, состоящее из традиционных трех предложений: Пожалуй, ISS Pro Evolution 2 закрепил за серией от Konami славу самого реалистичного футбольного продукта, причем даже в глазах скептиков. Не исключено, что по отношению к ISS нынче действительно стоит использовать слово "симулятор", причем без кавычек. Хотя желательно делать это, когда никто не видит, и оглядываться при этом по сторонам. Вот.

**Александр Щербаков**



## ★ Z: Steel Soldiers.

Долгожданное предложение Z просто обязано всколыхнуть жанр трехмерных стратегий!

## ★ Gran Turismo 3 A-Spec

- первый революционный проект для PS2 попал под нож российских критиков.

## ★ Metal Gear Solid 2:

Sons of Liberty. Первый серьезный анализ проекта, который успел превратиться в книгу еще задолго до своего выхода в свет.



**СТРАНА  
ИГР**

**gameband**  
www.gameband.ru



# Panzer Front



**Ну кто бы мог подумать, что мы дождемся на PSone игру про танки. И не про гигантские громадины из футуристических историй, а про такие скромные и земные, с дизельным двигателем. Да еще времен Второй мировой войны.**

**Жанр:** танковый симулятор с элементами стратегии

**Издатель/разработчик:**

JVC/Enterbrain

**Количество игроков:** 1

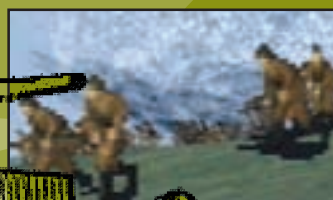
**Альтернатива:** НЕТ



И уж никак не ожидал, что игра к нам придет из Японии. Откуда угодно, но только не оттуда. И этот факт меня немного ошарашил. Неужели у наших восточных друзей иссякли сюжеты про навороченных роботов, а юные и сексапильные школьницы, которые изничтожают разномастных монстров голыми руками, теперь вышли из моды? Если так пойдет и дальше, то можно им только посочувствовать. Но раз уж про танки, так про них родимых, ведь это вам не халтуру подсунили, а очень качественный продукт, можно сказать, шедевр. И альтернатив ему я не вижу, как ни смотри. Другое дело - компьютеры, на которых лязг гусениц слышен с завидной регулярностью. Но несмотря ни на что, можете мне поверить, эта игра ничем не уступит РСшным конкурентам. Короче, приставки как всегда рулят!)). Даже в плане графики можно ставить твердое "отлично". Приставка, которую начали клепать аж 7 лет назад, в очередной раз приятно удивила. Танки прекрасно прорисованы. На их бортах есть пускai и скудная, но раскраска. И куда денешься без обязательной надписи "За СССР!". На земле остаются следы от гусениц. Вдаль видно, конечно, не до горизонта, а примерно на полтора километра, далее же - наш родной "туман". Но если переключиться на систему прицеливания, то удастся заглянуть чуть подальше. Но и того, что открывается вашему взору, вполне достаточно, чтобы почув-

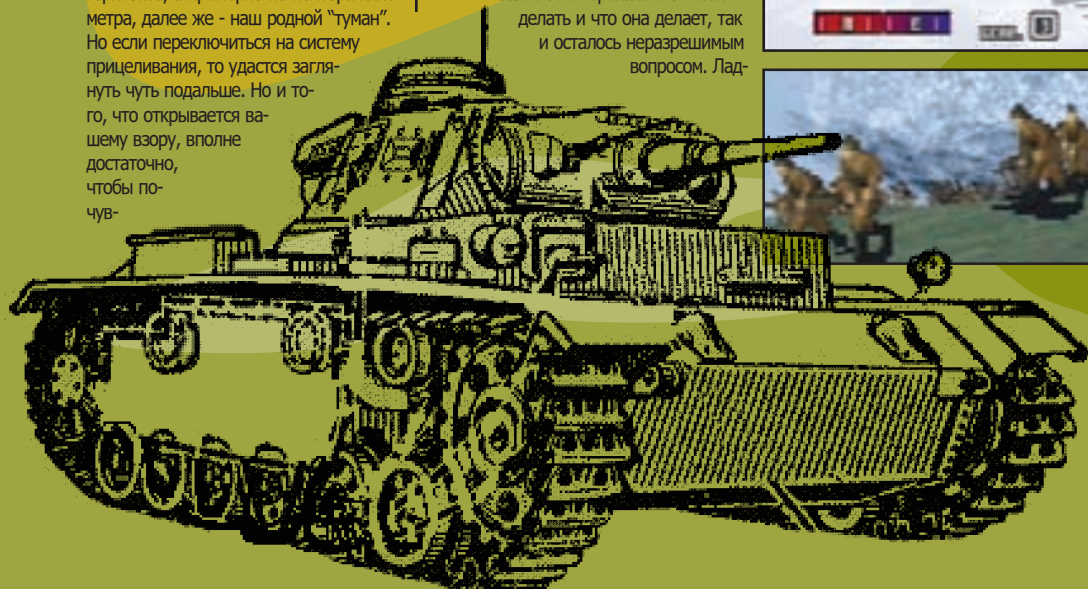
ствовать простор для действий. Ландшафт полей брани не ограничивается одной плоскостью и представляет собой сильно пересеченную местность. Есть овраги, безымянные высоты, реки, болота. Даже небольшие пролески состоят из отдельно стоящих деревьев, это не простой зеленый прямоугольник, как бывало раньше в танковых симуляторах! И как приятно через прицел пушки увидеть вражеский танк по ту сторону рожицы и "шмальнуть" по нему бронбойным. А вот когда бои переместятся в город, то просто и говорить нечего, до чего все красиво и натурально. Например, в одной из последних миссий вам придется побывать в осажденном Берлине. Небо будут разрезать лучи прожекторов, над головой будут проноситься штурмовики. А вы стоите на танке посреди полуразрушенного района, и дома от попадающих в них снарядов разваливаются, как карточные. Кругом вспышки от взрывов, земля раскалывается под минометным огнем. И все это происходит одновременно, без всяких тормозов (даже главному редактору понравилось). И наверное желая порадовать игроков еще больше, на поля была выпущена пехота. Такая спайтованная и бессмертная. Что с ней

делать и что она делает, так и осталось неразрешимым вопросом. Лад-



**Модели боевой техники выполнены шикарно**

но, самолеты бомбы сбрасывают, под которые можно попасть. А солдаты не стреляют и не мрут, хоть дави их. Но то, что они придают реалистичность общей картине происходящего, это точно. Единственное, не хватает эффектно летающих танковых башен. А ведь в то время их уже срывало только так. Звук так же, как и графика, играет немало-







**Кругом вспышки от взрывов, земля раскалывается под минометным огнем. И все это происходит одновременно, без всяких тормозов**

Panzer Front принято считать стратегической игрой, что все и делают с завидным упорством. На самом деле здесь поровну симулятора и стратегической начинки. Первое говорит о том, что вам придется быть механиком-водителем, руля танком в нужном направлении, и одновременно (одновременно!!) наводчиком, посылая снаряды вдаль. Задача, надо признаться, очень непростая, особенно для новичков, и требует очень длительного освоения смежных профессий. Особенно если учесть, что нельзя останавливаться ни на секунду, даже когда наводишь перекрестие прицела на другой танк. Иначе ждет вас дырка в боковой броне, такая большая, с рваными краями. Но если вы думаете, что выступать в роли матерого стратега будет легче, то снова ошибетесь. Вам ведь на самом деле не один танк доверили. Очень часто придется руководить в масштабе целой карты всеми танками вашего соединения. Направлять артиллерийский огонь из тылов, менять боевое построение и прочие мелочи. В сети, которая Интернет, даже были выложены полные стратегические раскладки на каж-

дую миссию. Что и как делать, с подробнейшими картами и детальной инструкцией (на японском, правда:)). Так что и того и другого жанра в игре просто через край. Теперь о том, что вам делать, после того как вы все же рискнете взять на себя управление многотонной машиной. А вариантов у вас немного. Можно изменить родине и направиться проходить главную сюжетную линию. Героем в ней будет немецкий танкист, которому по плану надо топтать нашу родную землю. Во, типа, японцы завернули. И я все не могу понять, как игру вообще в Европу пустили? Правда, под конец игры ему придется отступить к Берлину, а в самом конце капитулировать, обозначив тем самым happy end. Но все-таки. Если же вы хоть немного патриот, то и про вас не забыли. Вам будет позволено выбрать любой из шести танков (два из них - как раз советского производства) и испытать себя еще в более чем полусотне миссий на территории всей Европы. Кстати, задания не сводятся только к физическому уничтожению неприятеля. Иногда придется брать его в окру-

жение или заставить отступить. А это, скажу я вам, совсем непросто. Вот незаметно подобрались к концу статьи. Обычно игру полагаются немного поругать для приличия, но в данном случае этого действия не будет. Panzer Front столь хороша, что даже рука не поднимается. Да и потом недостаток в ней только один: рано или поздно игра закончится, а расставаться с ней не захочется.

**С.Я.С.**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

**Танковое наступление на Psone, несомненно, удалось, за что можно только порадоваться. Причем искренне.**

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

**8.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

**Реалистичное управление, шикарные модели танков, достаточно интерактивный мир. Великолепный, хотя и весьма сложный танковый симулятор.**

важную роль в симуляторах. Реализован практически весь звуковой набор реального боя: грохотание пушки, звон стреляных гильз, надрывное урчание двигателя и просвистывающие рядом снаряды. Но более всего меня поразило то, что очень правдоподобно воссоздан радиообмен. Причем общаются не только ваш экипаж, но и все соединение. Сообща обнаруживают противника, и если прямо во время боя меняется тактика, то об этом будет незамедлительно сообщено. Короче, cool! Хорошо, с исполнением игры разобрались, теперь взглянем на другую сторону этого кубика-рубика. Почему-то





# Simpsons Wrestling

Скрестить популярный мультсериал с не менее популярным реслингом - находка, что ни говори, весьма любопытная. Особенно в плане срубания денег с населения, порой готового за подобные продукты сдать в ломбард ближайших родственников.

**Жанр:** драки  
**Издатель/разработчик:** Electronic Arts/Big Ape Productions  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Ready 2 Rumble



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Название Simpsons Wrestling говорит само за себя. Короче, до игры в дочки-матери на деньги все это не очень дотягивает.

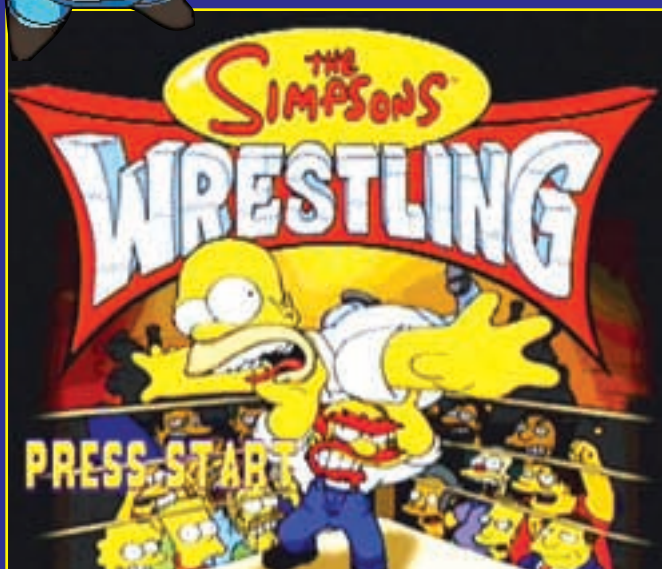
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	3
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

# 5.6

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Оценивая Simpsons Wrestling, нужно помнить, что это прежде всего не игра чистого жанра, а пародия, предназначенная лишь для увеселения большой компании. Одному в нее играть, прямо скажем скучновато.



Как и ожидалось, затея Big Ape оказалась очень даже успешной и принесла легко прогнозируемые дивиденды. Кроме идеи, подкрепленной мощной лицензией, правда, в Simpsons Wrestling ничего нет. Тотальное фрик-шоу полупомоющего качества, достойное самих корифеев из Traveller's Tales. Собственно, несмотря на то, что большинство особо продвинутых в известном направлении игровых сильно радуется выходу любого самого завалящего реслинга, в Simpsons Wrestling без этой антиспортивной идиотско-комедийной составляющей можно было и обойтись. Игра нашла бы свою аудиторию (и немалую), даже если бы она представляла собой симулятор протирания полотенцем пивных кружек в баре у небезызвестного Мо. Но нельзя отрицать, что именно этот элемент придает продукту некоторый трэшевый колорит. Но только некоторый.

### Приматы

Ладно, обсуждение совместимости сериала Simpsons (да и вообще любого кинематографического произведения) с народным американским трюковым ма-размом я, пожалуй, опущу. Единственное, еще раз повторюсь, это просто весело. Я, понимаете ли, идиотизм люблю. И не только я. Проблема в том, что масса людей будет любить идиотизм даже в том случае, если он дурно пахнет. Причем упорно и в течение времени, превышающем пятнадцать минут. При этом, руководствуясь в своей любви вполне определенными мотивами. Именно по этим причинам я и нахожусь в состоянии, далеком от восторга, когда просматриваю и готовлю к публикации игровые карты. Не спорю, приятно осознавать, что существует куча существ, недалеко ушедших в развитии от обезьян (от которых они, однозначно,







Все происходящее на экране кажется ужасно смешным. За это игру и полюбили.

произошли, причем не исключено, что всего пару поколений тому назад), и ты от них как бы несколько даже и отличаешься. Но с другой стороны, такое положение дел уже давно перестало веселить. После таких делишек вопросы о том, почему, мол, большинство выходящих в свет игровых продуктов подозрительно напоминает, извините, то, что обычно болтается в проруби, кажутся абсолютно ненужными. Игроки получают такие игры, каких основная их часть достойна. Из вышесказанного во многом и проистекает мое частное мнение, что конфетки-хлопушки вроде Simpsons Wrestling должны на месте подлежать брутальному chainsaw gutsfuck`у. Ну, с некоторыми оговорками, конечно.

## Избиение

Перед тем как поиграть в препарируемого пациента, я традиционно ознакомился с писаниной по этому поводу, забитой коллегами по перу из зарубежных онлайн-изданий. Картина получилась любопытной. Оценки продукта делятся на две категории. Кто-то ставит дежурную "шестерочку", никого вроде особенно не обижаящую. А кто-то торжественно избивает несчастную игру ногами, да так, как не снилось даже мне. Что самое смешное, так эта операция, проделанная обзорщиками PlayStation`овского раздела широко извест-

Главное - геймплей, как любили говаривать древние. И он в Simpsons Wrestling именно такой, каким он должен быть в игре с таким названием.

го сайта IGN. Неслабо рекламируемые Simpsons Wrestling особенно крупные площадки занимали именно там и прилично раздражали, в частности, обилием выскакивающих "окон", предлагающих познать все радости этого сказочного продукта. Ну так вот, упомянутый выше автор демонстративно порвал детище Big Ape Productions на британские

флаги и вклеил ей почетную оценку "кол". По десятибалльной шкале, как вы понимаете. Совершенно естественно, что к кнопкотоптанию и следующему за этим написанию обзора я подошел с весьма своеобразными чувствами. О том, как патлатый пикачу (это автор о себе - прим. ред.) относится к проектам калибра Simpsons Wrestling, выше уже было примерно обрисовано, так что представьте, что я готовился учинить несчастному игровому недоразумению под впечатлением от веселеньких отзывов, зацененных мною для возбуждения аппетита.

## Все по плану

Вы не поверите, но волтузить игру на жестких страницах нашего журнала, попутно осыпая отборными комплиментами, я не буду. И личные рекорды проставления уничижительных оценок (A Bug`s Life - 3.5 балла, помните?) бить тоже не буду. Simpsons Wrestling не настолько плох, чтобы я бежал пугать Ихтиандра после знакомства с этим достижением программистско-дизайнерской мысли. Можете смеяться, но игра даже забавна. По крайней мере, первую четверть часа. Не спорьте, я засекал время.

Первое, что бросается в глаза, это, как ни странно, графическое оформление. Причина этого, по всей вероятности, - наличие у меня органов зрения. Хотя, безусловно, я могу и ошибаться. Внешне Simpsons Wrestling работает в мультяшном стиле с применением модных нынче фишек Cell Shading`а. С поправкой на первую PlayStation, естественно. Смотрится это достаточно симпатично. Особенно на статичных картинках. В движении, в принципе, тоже ничего, хотя анимация и не срыгает шквал аплодисментов, чтобы не сказать больше. Короче, мы лицезреем ринг, парочку дерущихся персонажей и стильное, но плоское и дешевое окружение, находящееся за канатами. Но все это баловство. Главное - геймплей, как любили говаривать древние. И он в Simpsons Wrestling именно такой, каким он должен быть в игре с таким названием. То есть почти никакой. Бьем по одной кнопке - и все дела. Ну, еще прижать противника к рингу можно (дробь нужно). Я утрирую, но, честное слово, не очень сильно. Орудия, используемые персонажами во время поединка, достаточно мило смотрятся и вызывают комплименты из разряда "приколись, Бивис". Ладно бы это была симпатичная выпяченная безвкусица, а так это обыкновенный цирк уродов, при этом концептуально более-менее просчитанный и убого исполненный. Хотя, поверьте, к исполнению-то как раз я и не придираюсь. Big Ape - просто молодцы. Я их еще по The Phantom Menace помню. И вы, думаю, тоже...

## Лучшее

При всем при этом у Simpsons Wrestling есть одно неоспоримое достоинство, наличие которого стало для меня настоящим откровением. В этот продукт можно худо-бедно играть, не сражаясь, например, с управлением. То есть на кнопки можно нажимать и не скрипеть при этом от натуги. Знакомые с подлинно отвратными представителями PlayStation`овской библиотеки поймут, о чем это я. Ну а лучшим, что есть в Simpsons Wrestling, бесспорно, можно назвать бонус-режим с Itchy и Scratchy. Там, правда, все бескровно. Но партию раз сыграть в него небезынтересно.

Александр Щербаков

В ПРОДАЖЕ  
С 21 МАЯ



Siemens Andromeda  
Palm m500  
Panasonic GD 95

### Итоги CeBIT

глазами специалистов:  
на вопросы о нынешнем положении дел на рынке КПК отвечают руководители крупнейших российских компаний, торгующих карманными компьютерами.

Наши награды: редакция MC выбирает своих фаворитов

Выбираем и покупаем КПК: все что нужно знать покупателю.

Подключаем КПК к сети: посылаем почту, факсы и пользуемся Интернетом.

А также:

Первый mp3-плеер для Handspring Visor, суперпортативный PDA Rex 6000, субноутбуки от Sony, вся линейка цифровых фотоаппаратов от Casio.

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ  
(game)land  
www.mobilecomputers.ru



# Blaster Master:

Название Blaster Master большинству наших читателей, как мне кажется, практически ни о чем не говорит. То есть не говорило ничего, по крайней мере, до появления на страницах нашего журнала превьюшки новой игры из этой полузабытой серии.

## Blasting Again



Для меня Blaster Master - это, знаете ли, воспоминания детства. Я никогда особенно не любил эту игру, но, надо сказать, уважал. В то далекое время, когда я отчаянно резался в NES, этот продукт смотрелся весьма интересно и даже необычно, хотя у большинства игроков популярностью особенной не пользовался. Да и на прилавках найти его было чаще всего достаточно проблематично. Известие о разработке продолжения игрушки для первой PlayStation заставило меня, что называется, "вспомнить все", в результате чего спустя некоторое время я поспешил застолбить за собой обзор по Blaster Master: Blasting Again. От игры я, мягко говоря, ничего особенного не ждал, но написать статью про вызывающие ностальгию прыгающие танки хотел весьма сильно. Собственно, этим-то я сейчас и занимаюсь, а результатом моего словоблудия вы имеете сомнительное удовольствие лицезреть перед своими глазами и другими частями тела. Впрочем, давайте скажем прямо: лицезреть Blaster Master: Blasting Again - удовольствие еще более сомнительное, чем чтение моей писанины. Что же представляет собой Blaster

Master: Blasting Again? (Кстати, вы не заметили, что я испытываю противоестественную тягу начинать абзацы с вопросительного предложения? Вот-вот, ничего с собой поделать не могу. Использовать, скачки я, к слову, тоже очень люблю, хотя они порой и превращаются в нечто малочитабельное. Но это уже мелочи, не так ли?) Ну так вот, представляет, значит, это гениальное творение собой некий action, можно сказать, даже не просто, а в самом что ни на есть настоящем 3D. В общем, на своих предшественников Blaster Master: Blasting Again похож только наличием и там и здесь прыгающего танка, да возможностью вылезать из консервной банки и бегать по уровням, используя собственные конечности. В принципе, к такой концепции игры у меня никаких претензий нет. Понятно, что сейчас на дворе не погожие денки безраздельного властвования NES и, представьте себе, даже не период ее заката. А следовательно, нужно что-то новенькое - старое графическое оформление и старый геймплей остаются только в свеженьком продукте серии для Game Boy Color. Закономерные возражения вызывает только реализация. Я, правда, заранее знал, что так будет. Ну

**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:**  
SunSoft/SunSoft  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Ghost in the Shell



лает SunSoft из обновленного Blaster Master что-нибудь путное. Вот так. Начнем, пожалуй, с графики. Лично я считаю ее вполне удобоваримой. Местами, по крайней мере. Другое дело, что слово "удобоваримый" отнюдь не является синонимом "достойный" или "нормальный". Визуально Blaster Master: Blasting Again выглядит несколько устаревшим, хотя убогим в этом плане назвать его я бы не рискнул. Впрочем, ряд моментов просто поражает. О эти крупнозернистые пикселизованные взрывы! О эти брызги-облачка многоугольной кровушки! О эти невероятные текстуры! Кстати, притом, что модели ваших противников (да и вообще модели всего, что встречается в данном продукте) как-то не особенно-то детализованы и вообще не выделяются большим числом полигонов, игрушка порой умудряется подтормаживать. Особенно это заметно, когда вы со своим танком заберетесь в какой-нибудь водоемчик и займетесь истреблением его обитателей. Подтормаживание в таком случае перерастет в мощное состояние ступора. Приятным все это ну никак не назовешь. Отдельных и весьма неместных слов заслуживает камера. Ее поведение в большинстве случаев колеблется от не самого впечатляющего до просто возмутительного. Управлять ей, конечно, нельзя, так что по сторонам в нужный момент вы черта с два оглядитесь. По своей же воле она чаще всего выбирает не самые удобные ракурсы, а в тесных помещениях вообще мается дурью и всячески норовит пострадать фигней. Практически повсеместно она в качестве излюбленного



занятия заламывает виражи "в стену", в результате чего некоторые элементы уровней исчезают напрочь и демонстрируют нам во всей своей красе архитектуру уровней, включая некоторые их части, которые мы видеть просто не можем. То есть, скажем, исчезновения стен и прочие веселые детсадовские вещички у нас время от времени происходят, но при этом по-прежнему не очень веселят игрока. Вообще, вся игра действительно не очень воодушевляет на всяческие подвиги, за исключением разве что

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Прыгающие танки - это, бесспорно, сила могучая, но лучше я поиграю в Blaster Master на той же NES, чем в рецензируемое чудо в перьях.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**6.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Как ни странно, мне не удалось увидеть оригинальную игру, поэтому я не ожидал от BM ничего особенного. Ничего особенного и не получил.





Какая аркада обходилась без большого и злого босса? Blaster Master — не исключение.

игры в "тигр идет". Игровой процесс, выражаясь предельно ясно, uninvolving, причем ну совершенно. Blaster Master: Blasting Again - это путешествие на танке из одной комнаты в другую. Притом весьма и весьма однообразное. Как и в классической NES`овской гамезе, мы можем возвращаться в только что пройденное помещение, чтобы подобрать, например, power up или, что более логично и полезно, совершить какое-то действие, способствующее вашему дальнейшему продвижению на следующую локацию. Скажем, покатаетесь по комнатам, попереключаете чего-нибудь, а потом катитесь к месту, где находится нужный вам объект, на который, собственно, все эти переключения и воздействовали. В принципе, играть в это можно без ущерба для здоровья, причем даже минимального. Потому Blaster Master: Blasting Again и получил оценку, которую "позорной" назвать сложно. Другое дело, что людей, получавших ис-

как уже говорилось, сотворить им не удалось, разве что выпустили они на рынок еще одно творение, отлично подходящее под определение "один из характернейших представителей продукции периода за-

**...игрушка порой умудряется подтормаживать. Особенно это заметно, когда вы заберетесь в какой-нибудь водоемчик и займетесь истреблением его обитателей.**

креннее удовольствие от поигрывания в игрушку от SunSoft, я еще не встречал. Субъектов, получавших удовольствие неискреннее, тоже. Положа руку на сердце (ну и не только на сердце), Blaster Master: Blasting Again - игра вполне даже играбельная и местами даже любопытная. У меня, правда, все это пресловутое любопытство заключалось в основном в заинтересованности посмотреть, что же это разработчики ухитрились сотворить с новым продуктом классической, так сказать, серии. Ничего экстраординарного,

ката игровой платформы". Полнейшая посредственность, короче. И это в случае, если еще и не придираешься особенно сильно. В общем, всем, кто помнит такую игру, как Blaster Master, советую посмотреть и на этот продукт. Это полезно для общего развития, даже при том, что тут отсутствует заставка с внезапно мутирующей лягушкой (в конце этого предложения я бы поставил смайлик, если бы не зарекался использовать их в статье). Все остальные могут спокойно наплевать на какую-то маловразумительную и вызывающую зевоту чушь от SunSoft с прыгающими танками в главной роли.

Александр Щербаков

В ПРОДАЖЕ  
С 1 МАЯ



**Даешь Zомбёж!**  
**Спецвыпуск - 2:**  
**зомбирование,**  
**или социальная**  
**инженерия.**

**В НОМЕРЕ**

Ты научишься управлять людьми,  
манипулировать сознанием,  
погружаться в транс и  
гипнотизировать окружающих.

Ты научишься нейро-  
лингвистическому  
программированию, узнаешь правду  
о зомби, сможешь напугать до  
полусмерти по телефону.

**ТАКЖЕ В ЭТОМ НОМЕРЕ**

подробности о биологической войне  
в Москве, обзор  
свежих заподлянских программ,  
рыбы, подключенные  
к компьютеру,  
и многое другое.

спецвыпуск  
**САФЕР**

GameLand  
www.gameland.ru



# Ms. Pac-Man



Когда-то с жизнерадостного колобка Pac-Man'a началась индустрия видеоигр. Видеоигр как коммерции. Простенький action стал хитом во всем мире. Россия - не исключение. Попробуйте-ка найти среди знакомых человека, хоть раз не собиравшего точки.



**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** SCEE/Namco  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** Pac-Man World 20th Anniversary



**Классический Pac-Man в полном 3D. Что может быть лучше?**

Конечно, при должном старании возможно все. Однако такого, чтобы хоть краешком уха не слышал про Pac-Man - маловероятно. А вот о чем, уверен, знает не каждый, так это, что у Pac-Man'a есть сестра Ms Pac-Man, запустившая (год спустя после братца с триумфальной Pac-Man World) собственную игру для PlayStation.

К слову, в свое время Ms Pac-Man пользовалась не меньшей популярностью, чем сам Pac-Man. По крайней мере, так говорят. Просто для меня семейство Pac-Man всегда было на одно лицо, я их не различал. Однако теперь, с новым уровнем технологий, подобное просто невозможно. Глупо говорить, что игра изменилась - она стала совсем иной и, вместе с тем, осталась прежней. Игровой мир теперь полигонален. Однако плоские лабиринты, перенесясь в 3D, чувствуют себя прекрасно. Графика приятна, не режет глаз и радует спецэффектами. Дополняет ее чудесная музыка. Не знаю, к какому стилю ее от-

**Злая ведьма заколдовала принцессу и похитила камни Доблести. Кто всех спасет и вернет пропажу? Конечно же, Ms Pac-Man!**

нести, но что-то из недалекого прошлого. И самое главное - непревзойденный дизайн уровней. Это уже не невзрачные подземелья, но целый мир. С замками, кишащими привидениями, египетскими пирамидами с неизбежными мумиями, пещерами с беснующейся лавой и т.д. Появился и сюжет, добрый и наивный, как детская сказка. Злая ведьма заколдовала принцессу и похитила камни Доблести (Gems of Virtue). Кто всех спасет и вернет пропажу? Конечно же, Ms Pac-Man! Однако вот что интересно: несмотря на все изменения, Ms Pac-Man осталась Ms Pac-Man. Шустрый колобок бродит по лабиринту, собирая призы и ягоды. Разве что стены стали невиди-

мыми, однако они все столь же непроницаемы. И ходить можно только там, где дозволено. Как в старые добрые времена. Но зато и управление осталось столь же доступным и интуитивным - четыре курсорных клавиши (вверх вниз, влево, вправо). Шедевр! Даже трехлетнему ребенку это по силам. Я не стану останавливаться подробно на игровом процессе (это классика - собери все), однако хотел бы чуть задержаться на многопользовательском режиме. Multiplayer - большой плюс в

пользу Ms Pac-Man, играть в которую могут до четырех человек одновременно (используя MultiTap). Тут есть и классика - Dot Mania. Игрок, первым собравший 80 точек-призов, выигрывает. Есть и своеобразные салки - Ghost Tag, не особенно, правда, интересные, и, наконец, есть Da Bomb - лучший из трех представленных. Один из игроков становится бомбой, и если за отведенное время не успеет осалить другого, взрывается. Выигрывает последний оставшийся в живых. Знали бы вы, как это забавно. Словами не передашь, так что лучше попробовать самому.

**П. Галкинсон**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Ms Pac-Man прославилась не именем героини, а своим игровым процессом. И ее 32-битной версии по силам пройти славным путем предшественницы и популярность персонажа здесь помехой не будет.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Что можно сказать о 15-ой версии одной и той же игры. Правильно это называется: «легкие деньги». А если серьезно — играть очень приятно.





# ТАКТУКА

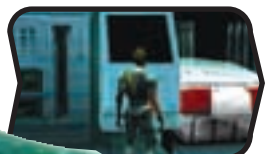
54

(с-12)

54



Новый проект Sony и Softclub по уничтожению инопланетной нечисти не остался без внимания наших мастеров-проходимцев.



PlayStation



# {C-12}

## FINAL RESISTANCE

### Советы

1. Старайтесь целиться врагу в голову, чтобы убить его с первого выстрела.
2. В игре много потайных мест, в которых можно найти полезные предметы, поэтому старайтесь тщательно исследовать локации.
3. В игре очень хорошо реализован режим автоматического прицеливания, поэтому когда у вас нет времени на задержку, используйте именно его.
4. Не забывайте, что у вас в инвентаре имеется инопланетный щит, который способен выручить вас в жаркой перестрелке с «чужими».
5. Так как Saverpoint'ы встречаются не слишком часто, сохраняйте игру при первой же возможности.
6. Берегите патроны, если не хотите убивать монстров одним лишь клинком.
7. Не тратьте боеприпасы ракетницы на рядовых врагов, а лучше приберегите их для босса.
8. Против инопланетных захватчиков используйте их же оружие (плазмомет, ионную пушку).

### Условные обозначения на карте

● Силовой клинок.  
Редкое оружие, взятое с трупа элитного бойца пришельцев.  
Фехтование.  
Нажав (X), вы произведете рубящий удар. Чтобы выполнить серию ударов, нажмите (X) несколько раз.  
Лучевой режим.  
Нажмите и удерживайте (L) для накопления энергии. Отпустив (L), вы высвободите энергию в виде сгустка.

● Пулемет AG-35.  
Пулемет AG-35 оснащен встроенным гранатометом.  
Пулемет.  
Чтобы открыть огонь из пулемета, нажмите и удерживайте (X).  
Гранатомет.  
Чтобы произвести залп из гранатомета, нажмите на кнопку (L).

● Ракетная установка RV-40.  
Портативная пусковая установка для самонаводящихся ракет.  
Неуправляемая ракета.  
Нажатие (X) приведет к пуску ракеты.  
Залп управляемыми ракетами.  
Нажатие (L) приведет к пуску пяти самонаводящихся ракет.

● Лазерная пушка XK-50.  
Секретное оружие. Разработка лазера проводилась фирмой Rothbart Optics и была прервана из-за вторжения пришельцев.  
Очередь.  
Для стрельбы очередями лазерных импульсов нажмите и удерживайте (X).  
Мощный импульс.  
Нажмите и удерживайте (L) для накопления энергии. Отпустив (L), вы высвободите энергию в виде мощного импульса.



● Плазмомет.  
Стандартное оружие пришельцев.  
Одиночный сгусток.  
Для стрельбы одиночными сгустками плазмы нажмите и удерживайте (X).  
Залп.  
Нажмите и удерживайте (L) для накопления энергии. Отпустив (L), вы произведете залп несколькими разлетающимися сгустками.

● Ионная пушка.  
Редкое инопланетное оружие.  
Обычный разряд.  
Нажмите и удерживайте (X), чтобы выпустить электрический разряд.  
Цепной разряд.  
Нажмите и удерживайте (L) для накопления энергии. Отпустив (L), вы высвободите энергию в виде мощного цепного разряда.

● Здоровье.

● Аптечка пришельцев.  
Соедините две аптечки, чтобы полностью восстановить здоровье.

● Аккумулятор для щита.

● Место сохранения.

● Вентиляция.

● Магнитная пушка пришельцев.

● Лазерная установка пришельцев.

● Контейнер, передвигаемый объект.

● Силловые поля пришельцев.

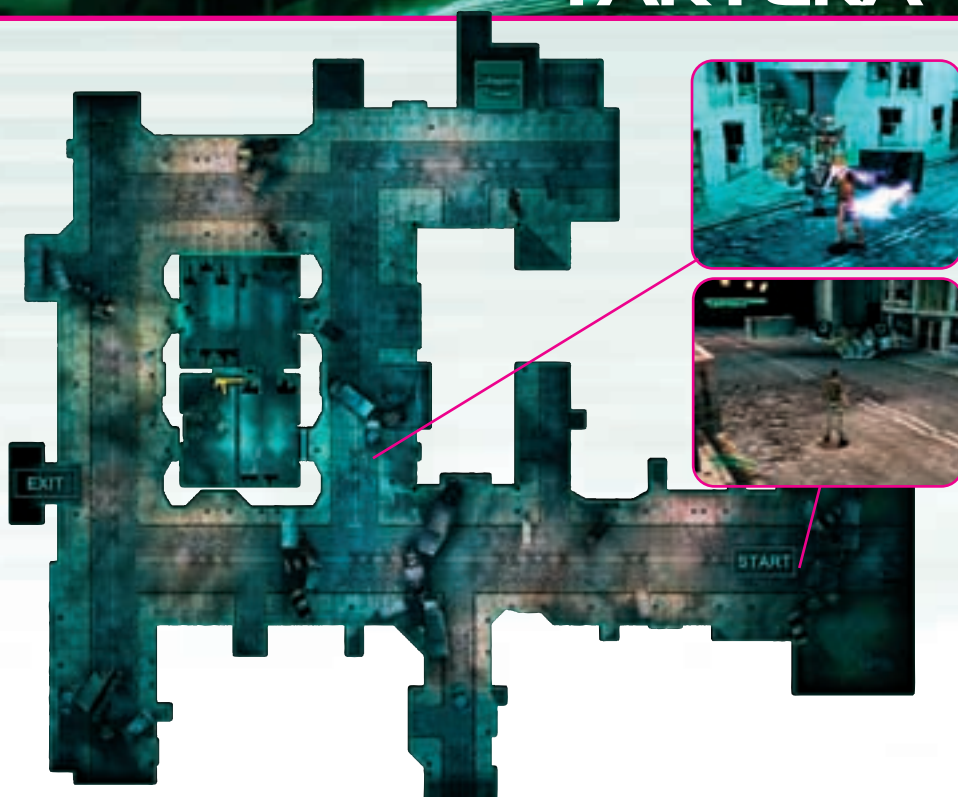
● Дверь.

● Предмет инвентаря.

● Метка.

Роман  
Стефанцов



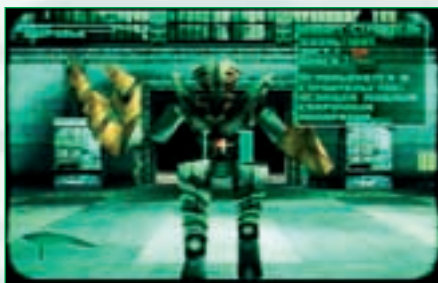


## Уровень #1.

**Задание:** найти форпост и пропавший патруль.

### 1 Восстановить питание железной дороги.

После брифинга в корабле вы оказываетесь на пустынных улицах разрушенного города. Через некоторое время вы получите сообщение от доктора Картера, которая объяснит вам, как пользоваться клинком пришельцев. Бегите в проход, образовавшийся между перевернутым грузовиком и прицепом. Из здания выйдут двое киборгов-строителей. Уничтожьте их с помощью клинка и обойдите завал через дом, по пути подобрав пулемет **AG-35** со встроенным гранатометом. Дойдя до перекрестка, вы увидите корабль, который взорвет антенну, тем самым указав вам единственный верный путь. Двигайтесь прямо до городской станции (вход в здание с вывеской **Central Station**), по пути



нейтрализуя врагов. В вестибюле станции перейдите в снайперский режим (кнопка **R2**) и снимите с карниза двух киборгов-снайперов. Подойдите к **Savepoint'y** и сохраните игру. Идите налево. Выйдя на платформу, возьмите щит пришельцев и получите новое задание. Направляйтесь на улицу через проход возле **Savepoint'a**. Подвиньте металлический контейнер к лестнице и взберитесь по ней на балкон. Пройдя по нему до конца, спуститесь вниз и зайдите в здание. Уничтожив киборга, подойдите к пульта управления. На нем всего две кнопки: левая переставляет курсор, а правая

подтверждает выбор. Переставьте курсор на цифру 2 и нажмите OK. Бегите на платформу и садитесь в поезд. В тоннеле пригнитесь (кнопка **○**), чтобы не попасть под струи пара.

### 2 Оказать помощь раненому бойцу сопротивления.

Когда поезд остановится, выходите из него и спускайтесь вниз. Вы встретите раненого солдата, которому срочно нужна медицинская помощь. Заходите в госпиталь и бегите вперед, по пути расстреливая киборгов (у одного из них возьмите пропуск пришельцев). Найдя аптечку, возвращайтесь к солдату. В благодарность за оказанную помощь вояка даст вам пропуск от хранилища. Используйте его на двери внутри больницы. Подобрать патроны и аптечку, направляйтесь к силовому полю. Отключите его с помощью пропуска пришельцев и идите вперед.



### 3 Спасти разведгруппу 1 и получить детонатор.

Уничтожьте патрульного робота (подробную информацию о нем вы получите от доктора Картера) и пару рядовых киборгов. При желании можно сохранить игру. Поднимитесь по лестнице на балкон. Внизу вы увидите двух супостатов, стоящих возле бочек с горючим. Выстрелите по одной из бочек, чтобы убить одним выстрелом двух зайцев (киборгов). Спрыгните вниз и подойдите к завалу. Командование сообщит вам по рации, что необходимо найти взрывчатку и детонатор. Бегите на автостоянку (направо). Уничтожьте киборгов и подойдите к солдатам, находящимся за силовым полем. Вам необходимо их вызволить. Выходите на лестницу и спускайтесь вниз. Оказавшись в следующем зале парковки, убейте робота и возьмите оставшийся после него пропуск пришельцев. Подойдите к панели управления и нажмите на кнопку **×**. Поднимайтесь вверх. Далее вам следует пробежать незамеченными мимо патрульных роботов. Если они вас заметят, то будет поднята тревога и активизируются силовые поля. Добежав до обвалившегося прохода, ка-





рабкайтесь по каменным блокам вверх. Вы падаете в комнату, где заточены наши солдаты. Подойдите к панели управления и используйте на ней пропуск пришельцев. Пленные освобождены! В награду за свой подвиг вы получаете дестонатор.

**❶ Помочь мирным жителям, попавшим в беду, и получить взрывчатку.**

Возвращайтесь к завалу и сохраните игру. Бегите в проход слева. Возьмите в руки клинок пришельцев и обрубите кораллы пришельцев, опутавшие лестницу (старайтесь сделать это по возможности быстро). Активизировав защитное поле, карабкайтесь вверх. Встаньте за ручную лазерную установку и расстреляйте всех киборгов, находящихся внизу. Когда последний механический гад падет на поле брани, спуститесь вниз и подбери-



те два пропуска. Используйте один из них на панели управления силовым полем. Подойдите к

двери, на которой пустили свои побеги гадкие сорняки пришельцев, и обрубите их. Используйте пропуск, чтобы попасть внутрь. Освободив гражданских, возвращайтесь к завалу.

**❷** Расчистить завал перед входом в форпост и очистить форпост от пришельцев.

Подойдите к завалу и установите взрывчатку. Расчистив проход, идите вперед. На следующем экране вы столкнетесь с первым боссом игры. Им является танк пришельцев. Есть два способа его



уничтожения. Первый: вы, прячась за каменными блоками, ведете прицельный огонь по различным частям танка (лазерная пушка, ракетницы). Второй: вы поднимаетесь вверх по лестнице и становитесь за ручную лазерную установку, после чего открываете по врагу ураганный огонь. Выбор за вами...

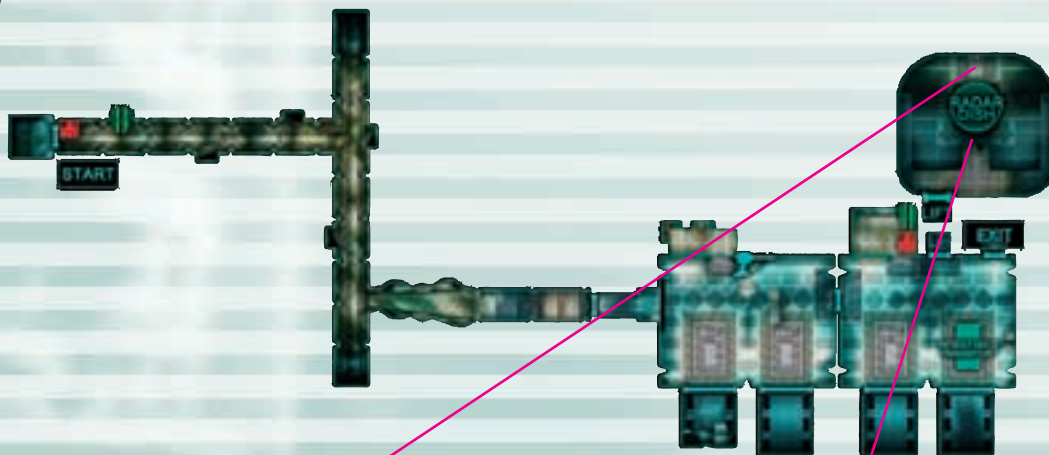
## Уровень #2

**Задание:** сопроводить солдат на склад боеприпасов.

**❶ Навести антенну на спутник.**

Перед началом задания доктор Картер сообщит вам о новых возможностях вашего защитного щита. При необходимости возьмите здоровье и бегите вперед. Солдаты займут оборону по бокам

улицы, а вы тем временем снимайте с крыш вражеских снайперов. Добравшись до склада хотя бы с одним уцелевшим солдатом, вы сможете взять ракетную установку **RV-40**. Направляйтесь на другую сторону улицы и откройте дверь с помощью пропуска. Сохраните игру, выходите на улицу. Оказавшись на разрушенном мосту, расстреляйте киборга, стоящего за ручной лазерной установкой, и прыгайте вниз. Перебив всех пехотинцев, подойдите к панели с четырьмя разноц-







ветными кнопками. Появится танк пришельцев. Не теряя времени, вскарабкайтесь по обваленным блокам моста наверх и займите огневую точку. Уничтожив бронемашину, подойдите к панели и введите следующий код доступа: красный, зеленый, синий, желтый. Вход в бункер откроется. Заходите внутрь. Спускайтесь вниз, по пути уничтожая враждебно настроенные зонды. На развилке сворачивайте направо. Дойдя до входа в бункер, остановитесь. Вы увидите синие лучи, хаотично расставленные по комнате. Необходимо проскочить мимо и не задеть их, иначе будет заблокирована дверь. Попав внутрь подземного сооружения, нейтрализуйте охрану и заходите в комнату рядом с турелью. Подойдите к пульта управления пушкой и расстреляйте еще один танк пришельцев. Проходите в следующий зал. Здесь есть три двери. Сначала зайдите в самую левую. Сохраните игру и запомните число на мониторе (297). Бегите в дверь посередине. Спуститесь вниз по лестнице и введите на панели управления координаты спутника (297). Поднимитесь наверх и активизируйте антенну.

#### 1 Проникнуть в бункер и взять имплантант генерала Хэммонда.

Возвращайтесь в зал с тремя дверьми и проходите в правый проход (ранее он был заблокированным). Бегите прямо. На развилке поверните направо, а затем еще раз направо. В помещении, в котором вы оказались, найдите первый ключ от хранилища. Затем найдите еще один ключ и бегите открывать хранилища. Заполучив в свое распоряжение все полезные предметы, лежащие в них, направляйтесь в **Cryolab** (дорогу найти нетрудно — пользуйтесь указателями). Поговорив с солдатами, подойдите к панели управления питанием и отключите два отсека (слева и посередине). Когда все питание будет переключено на правый (третий) отсек, тащите саркофаг, стоящий посередине, в комнату, где вы нашли первый ключ от хранилища. Установите капсулу в третью камеру и нажмите кнопку.

#### 2 Повернуть катушки генераторов и восстановить питание бункера.

Возвращайтесь обратно в **Cryolab** и возьмите у солдата пропуск. Теперь направляйтесь к единственной неоткрытой двери. Используйте на ней пропуск. Перебейте киборгов (будьте осторожны — у них ракет-



ницы) и сохраните игру. Карабкайтесь вверх по лестнице. Двигайтесь вперед. Осторожно пройдите мимо лучей и зайдите в боковую комнату.

#### 3 Встретить Гришема и Картер в центре управления.

Получив сообщение от доктора Картер, нажмите поочередно четыре маленькие кнопки (как можно быстрее), а затем большую, чтобы запустить генератор. Следуйте прямо. Вы наткнетесь на лазерные лучи. Чтобы ее отключить, расстреляйте два датчика на стене. Перебейте всех киборгов, после чего появятся Гришем и Картер.

#### 4 Разблокировать систему самоуничтожения бункера.

Используйте имплантант генерала на сканирующем пульте.

#### 5 Покинуть ангар до взрыва.

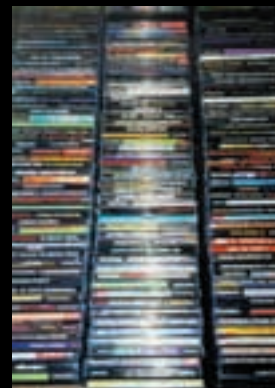
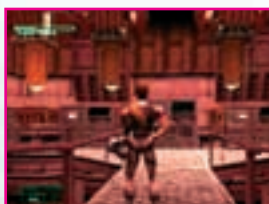
У вас есть всего две минуты на то, чтобы покинуть злополучный бункер. Не стоит терять время — БЕГИТЕ ВПЕРЕД!!!

### Уровень #3

**Задание:** добраться до места встречи с доктором Картер.

#### 1 Обезвредить огневые точки, охраняющие мост.

Пройдя немного вперед, вы окажетесь на базе пришельцев. Продвигайтесь вперед, по пути уничтожая охрану. Дойдя до сооружения, похожего на траншею, нейтрализуйте киборгов, управляющих ручными лазерными установками.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru



## 1 Починить мост с помощью передвижных ремонтных контейнеров.

Затем сбросьте ремонтный контейнер, стоящий посреди ящиков, в траншею. Теперь поставьте все контейнеры на одну линию. Появится мост.

## 2 Заправить горячим грузовик сопротивлению.

Зайдите в ангар, рядом с которым установлены



камеры слежения. Один из повстанцев сообщит вам, что у них нет топлива для дальнейшего передвижения. Подберите с пола аккумулятор и вернитесь немного назад, к тому месту, где вы двигали ящики. Найдите в заброшенной мастерской канистру с топливом. Идите к грузовику. Подвиньте его на подъемник. Вставьте в механизм подъемника аккумулятор и заправьте грузовик. Нажмите на кнопку, чтобы открыть двери ангара.

## 3 Сбить летающий аппарат, угрожающий грузовику.

Выйдя на улицу, вы обнаружите вражеский десант, который в срочном порядке необходимо уничтожить вместе с выбросившей его тарелкой.



Снова зайдите в ангар. Наши войки залезут в грузовик и умчатся куда подальше. Бегите вслед за ними.

## 4 Обезвредить систему защиты магазина.

Спрятавшись от налета вражеской авиации в местном разрушенном магазине, вы оказываетесь в ловушке. Поднимитесь по эскалатору на второй этаж и сохраните игру (по возможности не попадите в зону видимости камер слежения). Слева от эскалатора есть пролом в стене. Лезьте в него. Расстреляйте установку пришельцев, установленную на стене. Подвинув ящик к стене, залезайте в вентиляционную систему. Ползите по ней налево. Возьмите из капсул желтую и синюю шпору пришельцев. Забирайтесь обратно в вентиляцию и ползите направо. Оказавшись у ржавой решетки, смешайте ранее найденные шпору, чтобы сжечь препятствие. Спустившись вниз, подберите ключ от лифта и возвращайтесь в комнату с каме-

рами слежения. Садитесь в лифт.

## 5 Найти и ввести служебный пароль; перезагрузить центральный компьютер магазина.

Приехав на следующий этаж, идите направо. Вы встретите Стива — охранника магазина, который даст вам основной пропуск и скажет, что потерял код доступа к серверу. Проходите в дверь слева. Уничтожив киборгов, найдите служебный пароль. Направляйтесь в комнату, где вы нашли ключ от лифта. Вставьте основной пропуск в соответствующую ячейку и подойдите к серверу. Введите следующую последовательность цветов: красный, зеленый, красный, синий (делайте все как можно быстрее, так как герой может заморозиться). Бегите в открывшийся проход. Выйдя на улицу, разделайтесь с группой киборгов и зайдите в самый первый дом. В подвале вы встретите доктора Картер. Поговорив с доктором, поднимайтесь вверх и вставьте ключ от лестницы в дверь рядом с компьютером. Поднимайтесь на второй этаж. Снимите с балкона киборга-снайпера и с помощью крана перебирайтесь в соседнее здание. Оттащите ящик на подъемник, чтобы можно было забраться на балкон. Передвиньте кран (возможно, чтобы это сделать, надо сначала обрубить внизу кораллы) и с помощью ящика залезайте вверх. Пройдя немного по комнатам разрушенного дома, вы закончите эту миссию.



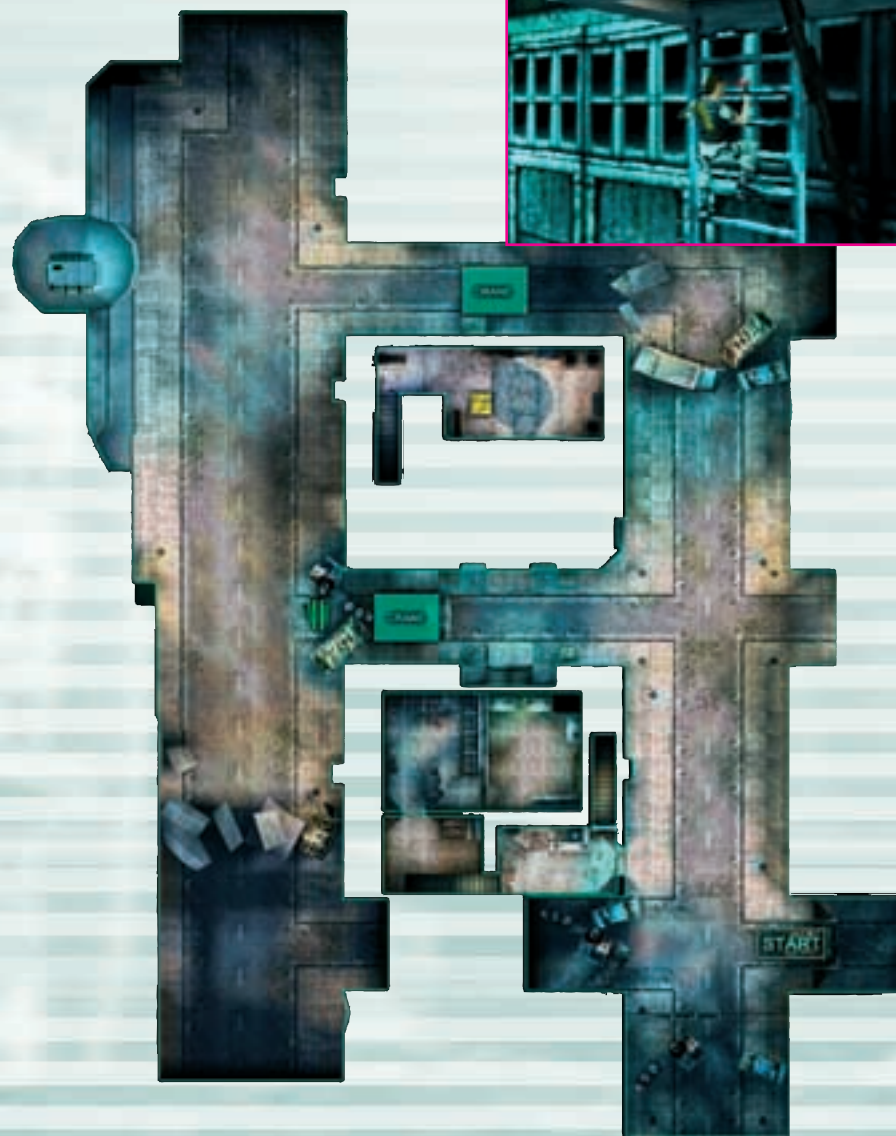
## Уровень #4

**Задание:** проникнуть на базу пришельцев и найти инопланетный источник питания.

## 1 Сбить летательный аппарат пришельцев.

Самым первым заданием в этой миссии является уничтожение летающей тарелки пришельцев. Первым делом подберите боекомплект для ракетницы и здоровье. Используя проломы в стене как бойницы, открывайте огонь по НЛО. Напомним, что ракетница может стрелять залпом управляемых ракет (кнопка «квадрат»).

## 2 Встретиться с солдатом сопротивления во второй башне.





Избавившись от тарелки, поднимайтесь на крышу здания по бетонным блокам в центре комнаты. Уничтожьте вражеских снайперов и переходите по гигантской металлической конструкции на соседний дом. Спускайтесь вниз.

**1 Обесточить кабели, окружающие комплекс.**

Поговорив с повстанцем, идите в соседнюю комнату — там находится долгожданный **Savepoint**. Сохранив игру, спуститесь на пару этажей вниз. Застрелите киборга-строителя. Рядом с ним вы увидите лужу воды, находящуюся под напряжением, и контейнер. Чтобы заживо не поджариться, подвиньте контейнер к стене, а затем поставьте его на самую узкую часть лужи. Теперь вы сможете спокойно преодолеть смертельное препятствие. Подойдите к зеленой кнопке и нажмите на нее, чтобы обесточить кабели.

**2 Проникнуть на территорию комплекса с помощью подъемного крана.**

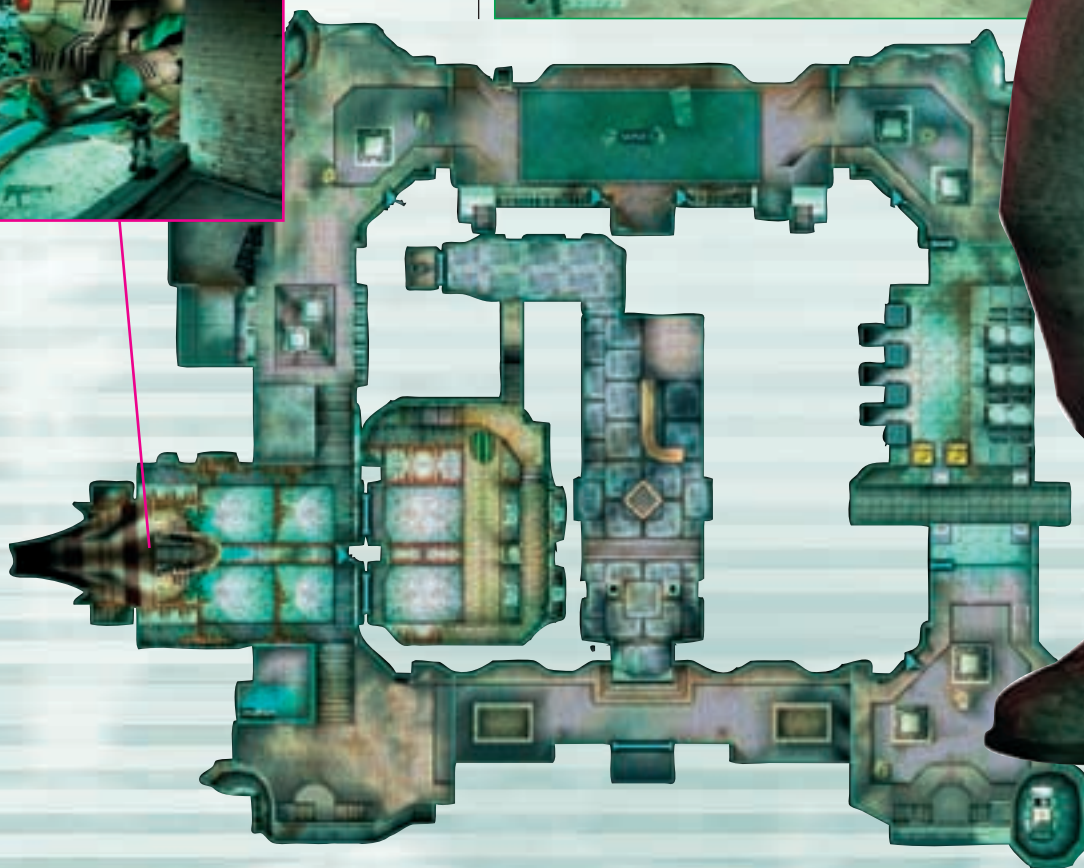
Возвращайтесь обратно к повстанцу и бегите в открывшийся проход. Встав на платформу крана, вы отправитесь напрямик на базу пришельцев.

**3 Извлечь инопланетный источник из корпуса и положить его на конвейер.**

Убейте киборга, который стоит к вам спиной. Выйдите на лестницу и, перейдя в снайперский режим, уничтожьте магнитную установку пришельцев. Дабы не быть атакованными летающими роботами, незаметно прокрадитесь мимо камеры пришельцев. Выманите охранника, находящегося за забором, и расстреляйте его. Подберите ключ от ворот. Тут же используйте его, чтобы открыть дверь. Пройдя немного вперед, вы увидите, что дальнейшему продвижению препятствуют горячие струи пара. Восполь-

зуйтесь двумя каменными блоками, стоящими неподалеку, чтобы поочередно прекращать подачу пара. Преодолев опасный участок, вы окажетесь у ворот. Подождите, пока их откроет киборг, после чего убейте его. Нейтрализуйте магнитную установку и осторожно пройдите мимо камеры охраны. Доктор Картер сообщит вам, что перед вами находится минное поле. Идите вперед, используя снайперский режим, чтобы видеть скрытые энергетические мины. Далее продвигайтесь вперед, попутно уничтожая все вражеские цели. Дойдя до челнока пришельцев, уничтожьте охрану.

Когда грузовой робот остановится у входа на базу, поднимитесь наверх и нажмите на кнопку, которая отвечает за ворота. Быстро бегите вниз, чтобы успеть проскочить вместе с погрузчиком. Застрелите киборга и сохраните игру. Поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Поверните направо и садитесь в лифт. Выйдя в коридор, застрелите двух рядовых киборгов и нажмите на желтую кнопку. Проходите вперед. В большом зале вы получите новое задание. Включите лазерные установки и передвиньте блоки, отражающие лучи, так,







чтобы повредился защитный слой источника питания. Выдвиньте контейнер и поставьте его на линию конвейера.

**1** Разрушить главные ворота, покинуть комплекс и встретиться с Картер.

Перестреляйте набежавших киборгов и заходите в открывшуюся дверь. Подберите новое оружие: лазерную пушку **ХК-50**, боеприпасы и взрывпакет. Сохраните игру и возвращайтесь обратно к лифту. Бегите прямо к главным воротам. Установите на них взрывпакет. Когда проход будет очищен, бегите вперед. Застрелите снайпера и сохраните игру. Двигайтесь по улице налево. Продвигайтесь осторожно, время от времени переходя в снайперский режим. Добравшись до доктора Картер, вы увидите сцену ее похищения вашим бывшим сослуживцем. После просмотра короткой сюжетной вставки хватайте лазерную пушку и начинайте аннигилировать инопланетных вражин.

## Уровень #5

**Задание:** Проникнуть на грузовой терминал пришельцев по подземной железной дороге.

**1** Узнать, что случилось с пропавшей бригадой, и восстановить питание железной дороги.

**2** Используя регуляторы напряжения, восстановить работу всех систем железной дороги.

Двигайтесь прямо по тоннелю, по пути уничтожая боевых роботов. Подберите ключ от служебного входа и откройте им дверь. Спустившись вниз, вы встретите повстанца. Поговорив с ним, подберите боеприпасы и идите по единственно-

му доступному пути. Оказавшись в подземке, бегите направо до развилки. На ней поверните налево. Поднимитесь на платформу и убейте гигантского паука, а также его маленьких детишек. Поднимитесь на второй этаж и возьмите три споры пришельцев и черный регулятор. Возвращайтесь к развилке и направляйтесь в еще не исследованную часть тоннеля. Поднимитесь на другую платформу и найдите синий регулятор. Продолжайте продвигаться в глубь подземных коммуникаций. Вы выйдете на еще одну развилку, следуйте налево. Найдите аккумулятор, зеленый регулятор и красный регулятор, возвращайтесь назад и бегите вперед. Добежав до Saverpoint'a, возьмите пропуск в щитовую. Подойдите к двери и вставьте в нее аккумулятор, а затем пропуск. Открыв дверь, подберите справа пропуск в диспетчерскую и поднимайтесь наверх по лестнице. Вставьте регуляторы в отверстия в следующем порядке слева направо: зеленый, синий, красный, черный. Подойдите к пульту управления и введите следующую комбинацию слева направо: **кнопка 2, кнопка 3, кнопка 4, кнопка 1**.

**3** Перевести все стрелки таким образом, чтобы можно было проехать по главной линии.

Выходите из щитовой и бегите вниз по тоннелю до диспетчерской. Откройте ее с помощью пропуска и заходите внутрь. Поменяйте стрелки так, чтобы можно было доехать до платформы «D». Заходите в ранее закрытую дверь и возьмите новое оружие плазмомет. Возвращайтесь в диспет-



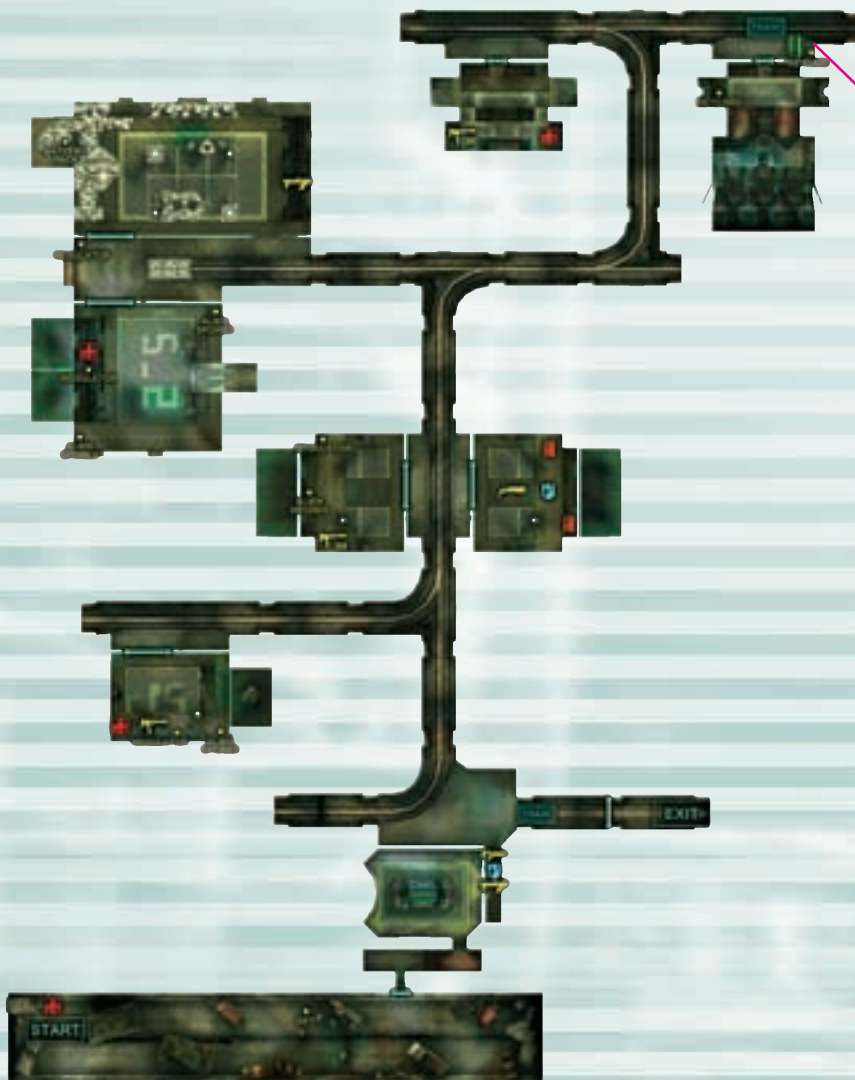
черскую и переставьте стрелки следующим образом: **A** — поворот, **B** — поворот, **C** — поворот, **D** — прямо. Доехав на первой вагонетке до конца пути, пересаживайтесь на вторую.

**4** Проникнуть на борт инопланетного транспорта.

Уничтожьте пришельцев (стреляйте в голову) и пройдите по мосту на другую сторону платформы. Бегите вверх по лестнице. В большом зале с движущимися контейнерами заходите в проход по центру. Возьмите у одного из чужих красный ключ. Вставьте его в пульт управления. Отключите сканирование груза на одном из четырех путей (красный, желтый, синий, зеленый). Теперь подойдите к конвейеру и запретите отгрузку в ящик такого же цвета, что и выбранный вами путь. Бегите обратно и залезайте в пустой ящик, чтобы попасть на борт инопланетного транспорта. Уничтожьте врагов и сохраните игру. Подойдите к панели управления подъемником и включите его. Вставьте на опустившуюся площадку.

**5** Попасть в цех переработки и найти Картер.

Перебейте всех инопланетных нечестивцев и проходите в следующий отсек. Завалив пару ки-





e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

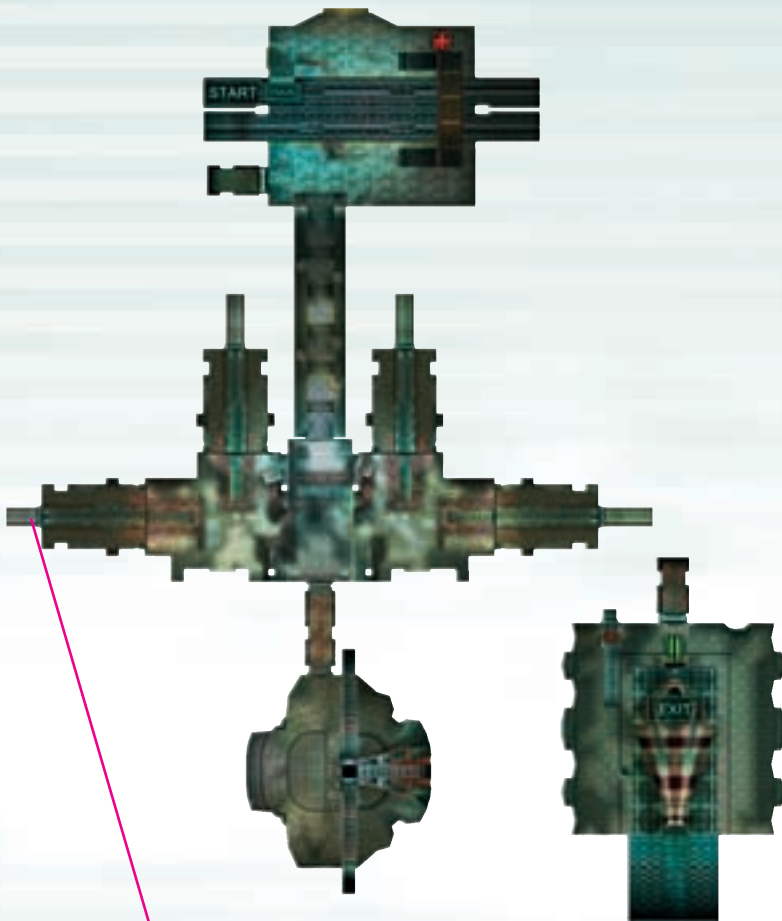


САМАЯ  
пониженная  
цена

\$489.99

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 276-4679

\$79.99  (US) Crazy Taxi	\$79.99  (US) Onimusha Warlords	\$79.99  (US) Summoner	\$79.99  (US) Oni
\$79.99  (US) TimeSplitters	\$79.99  (US) Donald Duck Goin' Quackers	\$79.99  (US) Tekken Tag Tournament	\$79.99  (US) Red Faction
\$55.99  (US) Basic Memory Card	\$55.99  (US) PSX-2 Controller	\$69.99  (US) Gameshark 2	\$19.99  (US) Vertical Stand & Storage



боргов, поднимайтесь наверх по лестнице. Цепляясь за движущиеся контейнеры, доберитесь до выхода. Прыгайте вниз. В зданиях пришельцев найдите разноцветные споры. Подойдите к ржавому участку забора и смешайте споры, чтобы прожечь дыру. Бегите вперед, попутно уничтожая врагов и избегая минных полей. Переправившись через забор, подойдите к ящику. После короткого ролика снимите двух часовых и возьмите голубой ключ. Залезьте на ящик, а с него во вражеское укрепление. Подберите ключ и вставьте его в замок. Перелезьте через силовое поле и отключите его. Пододвиньте ящик к стене, чтобы залезть наверх. Убейте пришельцев и возьмите их вещи, среди которых будет пропуск. Возвращайтесь к тому месту, где вы двигали ящик, и используйте пропуск. Сохраните игру и заходите в дверь, внешне похожую на гроб. Осторожно пройдите мимо лазерных установок. В следующей комнате отключите прессы и по ним заберитесь в вентиляционное

отверстие. Проползите по нему в скрытое помещение. Решите самостоятельно небольшой ребус (он несложный). Идите на локацию с **Savepoint'ом** и проходите в открывшуюся дверь. Вы увидите три камеры, в которых выращиваются чужие, а не-подалеку от них есть три кнопки, которые их открывают. Нажмите на среднюю кнопку, чтобы открыть вторую камеру. Идите в тоннель. Дойдя до **Savepoint'a**, сохраните игру. Поставьте ящики на подъемники. Поднявшись, придвиньте контейнер к лестнице и лезьте наверх. Найдя желтый, красный и зеленый ключи, вставьте их в соответствующие отверстия. Если вы все сделали правильно, то откроется дверь. Проходите в нее. Оказавшись на улице, расстреляйте всех пришельцев и подберите оставшийся после них красный ключ. Зайдите в подворотню и с помощью ящика залезьте в вентиляцию. Проползите через нее к сооружению пришельцев. Возьмите синий ключ и пропуск. Используйте пропуск, чтобы отключить силовое поле. Подойдите к двери, для открытия которой требуется синий ключ. Сохраните игру и возвращайтесь к шарообразному сооружению. Вставьте имеющиеся у вас ключи в соответствующие разъемы и заходите внутрь. Взорвите бочку с горючим, чтобы убить чужого, у которого находится пропуск. Далее двигайтесь все время прямо до **Savepoint'a**.

❶ Освободить Картер и покинуть лабораторию пришельцев.



Сохранив игру, проникните внутрь купола и убейте пришельца-ученого.

**1 Уничтожить боевого робота-приспешника и покинуть цех переработки.**

Не успели вы воссоединиться с доктором Картер, как вас вновь пытаются с ней разлучить. На этот раз вам противостоит боевой робот. Он является довольно грозным противником, но если знать тактику ведения боя, то победа будет за вами. Не стоит открывать ураганный огонь по боссу, а лучше сконцентрировать внимание на шести узлах питания, которые подключены к его оружию.

## Уровень #6

**Задание:** продержаться до тех пор, пока не будет подключен инопланетный источник питания.

**1 Починить поврежденные датчики.**

Поговорив с Картер и Гришемом, направляйтесь исследовать бункер повстанцев. Соберите на складе боеприпасы и полезные предметы, а также найдите запчасти для ремонта датчиков системы безопасности: камеру датчика, тарелку датчика, антенну датчика. Когда все необходимые детали будут у вас в руках, направляйтесь на поверхность. Сохраните игру и бегите вперед, стараясь не отвлекаться на инопланетных монстров, так как они бесконечны. Добежав до комнаты с двумя металлическими лестницами, вы наткнетесь на летающую тарелку.

Уничтожьте ее, после чего залезьте наверх по лестнице и установите антенну датчика. Далее найдите место, где стоит деревянный ящик (там раньше шел бой). Подвиньте его к антенне на стене (она довольно неприметная) и установите камеру датчика. Теперь настала пора восстановить последний датчик. Возвращайтесь к **Savepoint'у**. Зацепившись за движущийся контейнер, переберитесь на балкон и установите тарелку датчика.

**1 Отразить атаку с воздуха и уничтожить кораллы, опутавшие огневые точки.**

Бежим к поврежденной турели и берем в руки старый добрый клинок, чтобы освободить несчастную от взвешенных растений. Заодно уничтожьте вражескую тарелку, выбрасывающую десант.

**1 Вернуться в лабораторию и помочь Картер.**

Возвращаемся обратно в бункер и ищем лабораторию, в которой вас уже поджидает очаровательная доктор Картер.

**1 Забрать результаты анализов и переговорное устройство, вернуться к Картер.**

Топаем по указанному доктором маршруту. Войдя в захваченные лаборатории, сохраните игру. Направляйтесь к лифту, рядом с которым расположился паук. Убейте насекомое и разблокируйте двери лифта. На следующей локации, вы встретите пов-



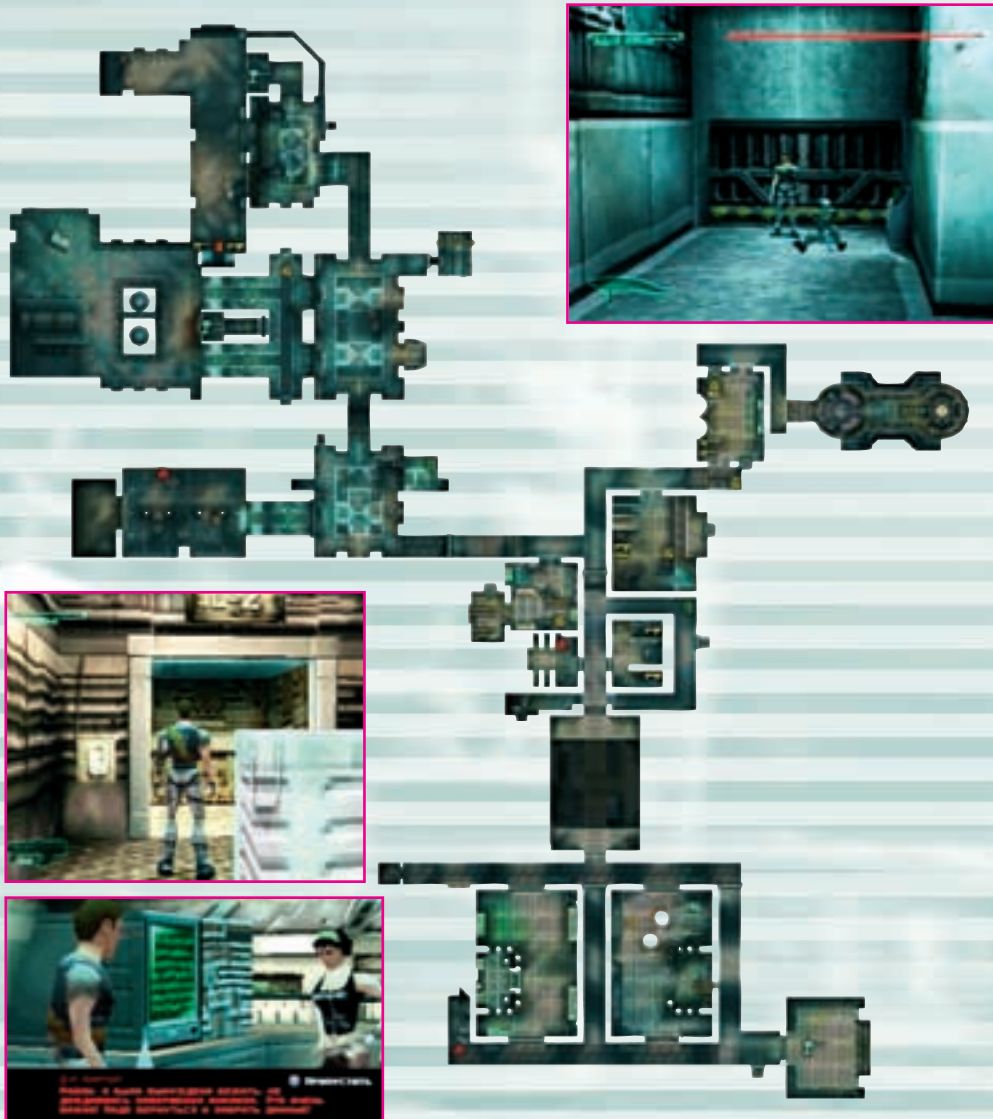
станца. Он попросит вас активизировать стальные перегородки. Что ж, выполните его поручение, попутно найдя все то, что просила Картер. Возвращайтесь на базу.

**1 Залатать 5 трещин, через которые в вентиляцию проникает ядовитый газ.**

С вами по радиации свяжется Гришем, который сообщит, что в бункер через вентиляционные отверстия поступает ядовитый газ. Вам необходимо за весьма ограниченное время забаррикадировать люки ящиками.

**1 Реконфигурировать электростанции.**

Направляйтесь к Картер, она даст вам новое задание. После брифинга Гришема выходите из бункера и следуйте к местной подстанции, которая теперь будет доступна. Соберите два регулятора и переставьте их так, чтобы частота была равна 20kHz.





## Уровень #7

**Задание:** уничтожить лидера пришельцев.

**1 Покинуть склад, раздобыть оружие и средства связи.**

Как только к вам перейдет управление героем, подбегите к телу полковника Гришема и возьми-



те автомат. Перестреляйте всех пришельцев, находящихся в комнате, и бегите вперед по коридору.

**2 Найти 3 ключа и включить энергетический мост.**

В конце коридора убейте двух пришельцев-ученых и подберите с труп одного из них желтый ключ. С помощью него откройте дверь. В следующей комнате перебейте всех врагов и извлеките из отверстия красный ключ. Поднимитесь в комнату слева и возьмите зеленый ключ, а затем в комнату справа, чтобы заполнить пурпурный. Пройдя немного дальше, нейтрализуйте магнитные установки пришельцев и найдите пропуск



пришельцев. Отключите силовое поле, чтобы достать синий ключ. Теперь возвращайтесь обратно в комнату с Savepoint'ом, по пути не забыв посетить хранилища пришельцев, в которых можно найти много полезных вещей. Вставьте в панель управления посередине комнаты три ключа: желтый, красный и синий. Появится мост, по которому вы сможете пройти в следующую часть уровня.

**3 Убить приспешника.**

Вы снова встретите своего бывшего сослуживца майора Дэна Картера. Пора окончательно разделиться с мерзким приспешником чужих. Сначала Дэн натравит на вас нескольких пришельцев. Убив их, подберите пропуск. Используйте его на панели управления. Соберите оружие, разбросанное по комнате, после чего подойдите к кнопке, которая убирает щит с узлов питания. Пока щит убран, открывайте огонь по узлам (пары залпов из ракетницы будет достаточно). Когда майор будет повержен, садитесь в лифт.

**4 Перегрузить атмосферные процессоры.**



**5 Перекрыть газоснабжение обоих атмосферных процессоров.**

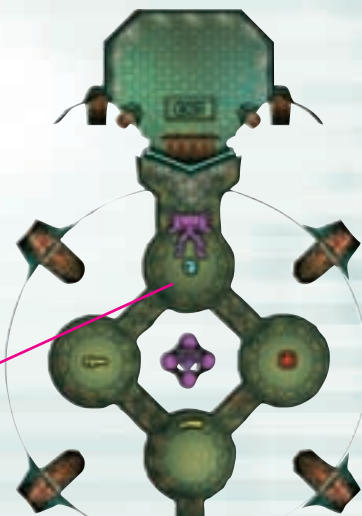
**6 Проникнуть к пульту управления атмосферными процессорами.**

Получив все необходимые инструкции от доктора Картер, садитесь в лифт и спускайтесь на нижний уровень. Убейте двух амбалов и одного пришельца. Подберите оставшийся после них красный ключ. Используйте его на двери в этой же комнате. Пройдя в коридор, возьмите ключ обратно и сохраните игру. Вставьте этот же ключ в следующую дверь. В комнате, в которой вы окажетесь,

посередине стоит странная конструкция. Заберитесь по ней на самый верх (третий уровень) и залезьте в вентиляционное отверстие. Пройдя по нему немного вперед, спрыгните вниз и возьмите желтый ключ. Снова поднимитесь на загадочное сооружение, но на этот раз идите в проход, находящийся на втором уровне. Вы попадете практически в то же самое помещение. Заберите второй желтый ключ точно таким же образом, как и первый. Возвращайтесь обратно к лифту (не забыв по дороге взять красный ключ) и поднимайтесь наверх. Используйте оба желтых ключа, чтобы пройти к атмосферным процессорам. С помощью четырех кнопок управления создайте критические перегрузки (красная шкала) на обоих процессорах. Произойдет взрыв. Заходите в открывшуюся дверь.

**7 Найти выход и покинуть цех переработки.**

Спустившись вниз, убейте двух амбалов и подвиньте контейнер к пульту управления, чтобы достать пурпурный ключ. Взяв столь необходимую вам вещь, передвиньте ящик к двери. Залезьте наверх и идите вперед. Найдите еще один пурпурный ключ. Вставьте оба ключа в отверстия двери. Сохраните игру и проходите внутрь...



**8 Последний босс.**

Вот вы и встретились лицом к лицу с главным из пришельцев. По традиции, босс сначала натравит на вас своих приспешников, а уж затем и сам ринется в бой. Не стоит стрелять по самому лидеру, так как вы все равно ничего у него не отнимете. Лучше переключите свое внимание на щиты, которые подкармливают босса энергией. Используя плазмомет, вы без проблем его победите. HAPPY END!!!

PlayStation



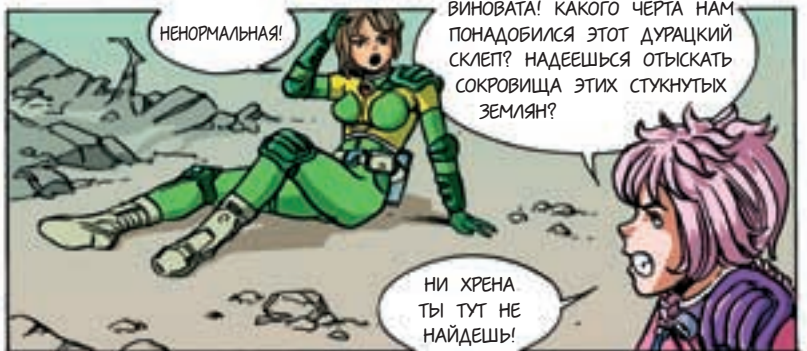
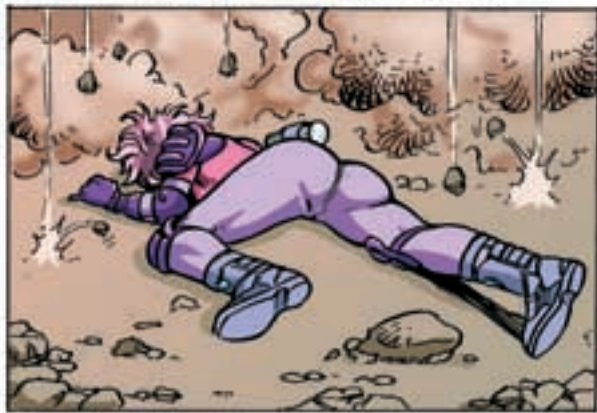
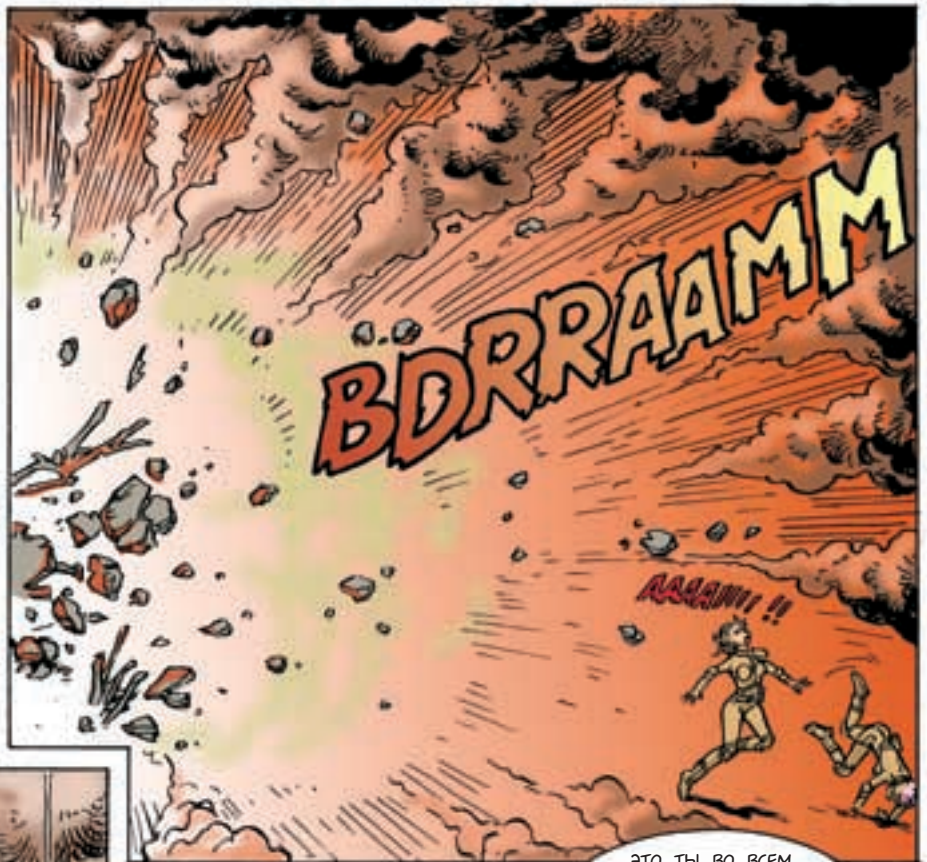




НО, КАМИ... ЧТО ЕСЛИ ВЗРЫВ УНИЧТОЖИТ СОДЕРЖИМОЕ ЭТОГО СКЛЕПА? ПРОФЕССОР СОЛАНЖ СНОВА БУДЕТ ГУНДЕТЬ, ЧТО МЫ НИ ХРЕНА НЕ ДЕЛАЕМ, И ЗАВАЛИТ НАМ ЛЕТНЮЮ ПРАКТИКУ.



















**Сплошная уга-буга, друзья мои! Причем тут это? А ни причем, просто небезызвестный г-н Романов в конце рабочего дня предложил мне начать вступление к рубрике "Письма" именно таким образом. Можете искать во всем этом глубинный смысл (и даже находить!), а я перейду, собственно, к более содержательной, вводной части данного раздела. Заключаться она будет в следующем. Во-первых, я объявлю появление в этом номере двух мощных сообщений от женской части читательской аудитории. Естественно, на нашу ненаглядную RPG-тематику. Обоих "ораторов" вы прекрасно знаете. Во-вторых, я попрошу reader'ов "OPM" активнее использовать электронную почту, если есть такая возможность. Так удобнее всем. Особенно мне, ха-ха. В-третьих, в следующем номере мы наверняка (но, оговорюсь, это еще не точно) представим на ваше обозрение некоторые особо выдающиеся фразы из репертуара участников нашего недавнего анкетирования. Трепещите!**

Александр Щербаков

## ...А, ПО-МОЕМУ, ХВАТИТ!!

Такой фразой я начинаю свое очередное письмо, но адресовано оно не столько ОРМ, сколько небезызвестному и успевшему сделать себе скандальную славу Okorok'у. Поэтому вместо привычного "Привет, ОРМ!" или чего-то в этом роде я лучше сразу с дела начну.

Да-да, а я уже успела подумать, что больше не будет никаких проблем, и наш конфликт, изрядно попортивший геймерам нервы и начинающий уже надоедать (скажете - нет?), сам собой разрешится, как досадное недоразумение. Но... вечный Okorok вновь ринулся в бой в четвертом номере. Вот не сидится, наверное, а? Конечно, понятно, что хамство должно быть наказано и т.д., но опять почему-то досталось RPG'шникам. Согласна, у нас свобода слова и мнения, но факт такого наезда сам уже является грубостью. Сам ведешь себя, как грубиян, а потом жалуешься. Ну я тебе... Нет, обзывать не буду, мне некогда, не боись, но... Нехороший ты человек, Okorok. И во многом я согласна с Yakudza (хотя у него всего ничего на это тему). Ну раз уж ты не заметил, либо не обратил внимания, то я могу и большими буквами написать: О ВКУСАХ НЕ СПОРЯТ!!! (Если кому надо, могу даже по слогам написать или восклицательных знаков прибавить). Очевидно, что Okorok писал свое письмо-ответ именно Yakudza'е, а мое еще тогда не видел в ОРМ. Не знаю, переменял ли он свое мнение после этого, но хочется еще раз повторить и кое-что добавить. Во-первых, статистику по одному журналу не делают, даже если это ОРМ. Если уж хочешь что-то авторитетно доказать, то тут нужен большой обобщающий труд. Хорошо, статистика статистикой, это дело десятое, а вот сначала полдня с пеной у рта доказывать, что RPG, дескать, плохо, а потом резко вдруг "играйте вы в свои RPG, если душа требует" - это уже ни в какие ворота. Выходит, мы ни к чему не пришли. Как всегда, в самый ответственный момент все обязанности долой. Мол, "играйте". Играем. А все-таки собак лучше кормить не с RPG-дисков, а с чего-нибудь горяченького, типа Diablo. Рекомендую (раздается злое смех). Я нашла общее в наших с тобой взглядах, Okorok, как это ни странно. Я тоже согласна с Viksy, что сколько не молоти ручкой... Намолотил ты много, а толку-то мало. И кому, кстати, адресовано твое послание? Если RPG'шникам, то им до лампочки, в крайнем случае оплюют и дело с концом. Всяким крутанам, вроде тебя. Ну так они и сами знают, куда чайник ставить. Никого ты не разубедишь, а только взбесишь, да репутацию себе испортишь. Я тебя оплакиваю.

Итак, мораль дня: "Нечего RPG'шников обижать, коли у самого голова пуста!". Ничего мы не решили, а все только запуталось. Ясно только одно - доводы Okorok'а если и имеют под собой почву (в чем лично я разбираться не собираюсь), то абсолютно неуместны в "разношерстной" толпе почитателей PS и ОРМ. Каждый сам выбирает, во что играть, а всякие Okorok'и только мешают, не утверждая ничего нового.

На этом все, до свиданья!

Ведунья, г. Москва

P.S. Передайте привет Никонову Д.! Lina Invers, A.I.R. - rulez и все такое.



Каулин Алексей г. Пермь



Первое  
место



Приз  
зрительских  
симпатий





Ну, собственно, вот Ведунья и выступила еще один раз. Опять же очень эмоционально, но никто другого не ожидал. Я, по крайней мере, точно. Опять-таки говорить здесь что-либо не имеет ровным счетом никакого смысла. Пока читателям нравится выяснять между собой отношения, привлекая к полемике интерес общественности, все идет хорошо. Единственное замечание: хочу придраться к фразе о том, что послание Окорок'а RPG'шникам до лампочки. Ничего себе до лампочки! А откуда тогда такой вал писем? Вот так-то.

## ПРОСТО РЕАЛИСТЫ

Приветствую вас, Александр Щербаков. Да, это вновь я. Понимаю, понимаю, вам кажется, что я слишком перебарщиваю с письмами. Но ведь такая возможность появилась нанести ответный удар Ведунье, ну? Я тут уж совсем изныла от того, что нет подходящей темы написать что-нибудь злобное, а тут такая удача!... Ладно, пора притормозить. Значит так. В связи с тем, что я вроде как все-таки частично перешла на сторону Окорок'а, буду наступать на Ведунью. Почему я за Окорок'а? Да потому что именно он заставил массы проснуться и идти в так называемый "бой на бумаге", ну и не только на бумаге. Я просто хочу сказать, что без него все бы так и продолжалось вяловато (в "Письмах").

Ну ладно, все. Теперь перехожу к главному. У вас там, Ведунья, есть такая строчка: "Интересно, а такие, как он, еще что-нибудь в жизни замечают?". Потом там было еще что-то про наслаждение от прогулки в роли огромного амбала и мочиловки зомби вперемишу с людьми... Н-да... Конечно, я понимаю, что он перегнул с RPG, т.е. с обгаживанием RPG, и я могу его еще долго поправлять и переправлять, но все же нужно ведь кому-то и за action/adventure постоять. И на самом деле это довольно серьезное оскорбление по поводу того, что мы ни фига больше в жизни не видим. Уверю вас, еще ка-ак видим, и не сомневайтесь. А про "жизнь другой жизнью" вы чуток ошибаетесь. Я имею в виду то, как вы изъяснялись о появляющемся желании устроить "кровавое мочилово" на улице. Такого желания никогда не возникает после игры. Наобо-

рот, после игры - одно облегчение. Вы возвращаетесь домой усталым, ненавидите всех и вся и - выплескиваете всю свою злость на этих зомби (кстати, люди там с ними не соседствуют). Очень хорошо помогает.

И вот что я хочу сказать: все мы как раз-таки и живем, видя все это дерьмо - насилие, кровь и т.д. И игроки, любители этого жанра, просто реалисты и не боятся видеть все таким, какое оно есть, а RPG изобретено для того, чтобы была возможность временно попасть в мир другой, лучший (в лучший мир?! Неслабо. - прим. А.Щ.), и забыть все плохое, начав все, так сказать, заново. Если честно, то по вашему письму кажется, что вы, RPG'сты, боитесь реальности. Вот. А что насчет Resident'a, то он мне тоже не очень-то нравится. Вот Parasite Eve 2 действительно cool. И только попробуйте что-нибудь сказать против (даже и пытаться не буду! - прим. А.Щ.)! Кстати, про редкое попадание RPG в хит-парады вы сильно ошибаетесь. Вон Final Fantasy IX игрой года стала. И еще насчет вдохновения. Между прочим, именно Dino Crisis 2 и Parasite Eve 2 подталкивали меня писать повесть за повестью. Вот так-то!

Diablo Viksy (Шидловская Вероника)

P.S. Японцы круче всех!!! Ура, ура, ура!

А вот в письме Viksy мы наблюдаем некоторые "перебежки" (до определенной степени, правда) из одного лагеря в другой. RPG'шники защищают Окорок'а. То-то я чувствую, в следующем своем послании Ведунья разойдется!

## ЭТО ИНТЕРЕСНО

Здравствуй, уважаемая редакция ОРМ!

Здравствуй и ты, Окорок! Вот прочитал последнее твое послание и решил высказать свое мнение по наблевшему вопросу. Итак... here we go!

По-моему, сравнивать разные жанры не совсем уместно. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны. Но если это порождает такую горячую полемику на страницах нашего журнала, которую никак нельзя назвать безынтересной, то тогда сравнение имеет место быть! И я в свою очередь благодарен



Okorok' у хотя бы за то, что он принес оживление в "спящие" ряды читателей OPM. Но это я отвлекся.

Продолжаем разговор. Итак, RPG... Действительно, жанр классических RPG быстро вымирает и это вполне естественный процесс. Со временем классика становится менее актуальной и начинает представлять ценность лишь для истинных ценителей... Но классическая RPG не уходит бесследно, она дает почву для развития жанра в целом. Так, ей на смену приходят различные поджанры, принося что-то новое. Но это все формальности. Теперь перейдем к наболевшему вопросу. Okorok говорит, что большим недостатком любой классической RPG является большое количество боев. Да, действительно, это ужасно раздражает даже меня. :) Но если взять, например, игру Xenogears, то тут все наоборот - много "сюжета", мало боев (кстати, рекомендую Okorok' у ознакомиться). Или, например, SaGa Frontier 2, где накопление опыта не играет особой жизненно важной роли. Хотя в общем и целом, бои - единственное средство прокачки персонажей и добычи денег для успешного завершения игры. Ну а если провести параллели с жанром action/adventure, то тут этот недостаток тоже имеется, правда не в таких количествах. Взять хотя бы Resident Evil 3 Nemesis. Зомби валят табунами, причем отовсюду, и чтобы выжить, приходится их истреблять в больших количествах, что приводит к дефициту патронов и лекарств. А про Evil Dead: Hail to the King забыли? По сравнению с ней, любая ролевуха покажется "кайфом". Даже постоянные отстрелы монстров в какой-нибудь action/adventure могут надоесть не хуже "бесконечных баталий" в RPG. Факт остается фактом!

Далее, я немного запутался. В предыдущем письме Okorok опускал вроде бы жанр RPG в целом. А теперь я вижу, что все его наезды относились лишь к классическим RPG, так как он больше предпочитает action/RPG. Но ведь action/RPG - это же частично RPG, то есть ответвление от основного жанра ролевых игр (также как и RPG/Strategy). Так что статистика Okorok' а не совсем точна, так как среди RPG, которые он указал, наверняка присутствуют и action/RPG, и RPG/Strategy, которые, по-видимому, Okorok не причисляет к так ненавистному ему жанру RPG. Проводя четкую грань между классической RPG и "другими" RPG, Okorok сам себе противоречит. В своем первом письме он говорил о "хламе", которым мы забываем себе голову (имея в виду сюжет). А здесь он говорит о своей неприязни к боевой системе (Final Fantasy VIII). Тогда почему же, играя в Vagrant Story, Okorok не испытывает депрессии из-за ее сюжета? Разве это не хлам? А там еще и нужно вступать в бесконечные бои, дабы разбивать "цепи" ударов и т.д. Про Diablo я вообще молчу. Но это все придирки. В принципе, его призывы ничего не меняют, но я был рад вступить в полемику по этому вопросу, хотя бы потому что это интересно.

В заключение хочу оговориться, что я уважаю не только хорошие RPG. Я также являюсь большим поклонником серий Resident Evil, Metal Gear Solid и Tomb Raider, в которые играю с не меньшим удовольствием, чего и вам желаю. Так что, обвинения в RPG-мании здесь, по-моему, не уместны. За сим разрешите откланяться.

Чайковский Александр, г. Химки, Московская область



Чайковский Александр г. Химки Моск. обл.

P.S. Кстати, утверждение Okorok' а о том, что жанр RPG себя изжил и наскучил можно также отнести и ко всем остальным жанрам.

Наш старый знакомый (как и предыдущие два "оратора") Чайковский Александр выступает с более сдержанным посланием, чем два предыдущих. Как результат, читать и веселиться (а порой и потешаться, вы уж извините) тут особенно не над чем. И в этом, само собой, есть свои плюсы. И большие.

## ВЫЛИКОЕ СЛОЕНОЕ ОЗЕРО

Привет, редакция OPM!

(вас еще не тошнит от этих слов?)

Пишет вам давний читатель (это, по-моему, тоже на зубах навязло. Ну да ладно). Прежде всего, хочу сказать огромное спасибо коллективу OPM за все, что они сделали для нас убогих геймеров. :) Хочется только, чтобы постер в журнале был побольше и покрасивее, а то заметна небольшая деградация, но это не главное.

А главное вот что. Снова наезд товарища Okorok' а на ролевой жанр. Ну не нравится тебе RPG, ну не играй. Зачем же называть их скучными и изжившими себя. Да, все ролевушки похожи друг на друга постоянными пошаговыми боями. Но action/adventure тоже не блещут оригинальностью. У всех у них одинаковый игровой процесс. Да что процесс, порой даже сюжет и головоломки одни и те же. Так что не надо возводить какой-либо жанр в разряд избранных. Это, между прочим, отголосок нацизма. Любая игра имеет право на существование, и не стоит даже мучить свои воспаленные мозги подсчетом мест в хит-параде.

Отвлекусь от этой темы. Привлекусь вот к какой. Давным-давно Torian предложил выискивать приколы и ляпы в играх. Было несколько писем с откликами, а потом все затихло. Я решил исправить это недоразумение :), и поэтому сообщая о некоторых таких моментах.

Великая и ужасная. Final Fantasy VIII. Такая вот есть оплошность сценаристов. Попадая на лунную базу, игрок узнает, что 17 лет назад нынешний президент Эстара (Лагуна) возглавил восстание против Адель. До этого Лагуна находился в тюрьме, а еще раньше он заглянул в приют Эдеи, где узнал о пропаже Эллоны. То есть, это было лет за 18 до событий игры. Но Скволл помнит, как ушла Эллона, тогда ему было года 2-3. Это значит, что в настоящее время ему 21



Игнатишин Андрей г. Тюмень



Красин Павел г. Балашиха Моск. обл.



2. Когда Мерил побежит от вас в туалет, пулей неситесь за ней. Если успеете, говорить она с вами будет без штанов.

3. Если в женском туалете до разговора с Мерил позвонить кому-нибудь из начальства, произойдет весьма забавный разговор. Мей Линь наорет на вас, обвинит в извращении и пригрозит отказом сохранять игру. Насташа вежливо отчитает вас.

4. Когда вы бегаете вместе с Мерил, встаньте смирно и смотрите на нее от первого лица. Она густо покраснеет и будет задавать смущенные вопросы.

5. После первого боя со снайпером достаньте PSG-1 и наведите прицел на крыс, бегающих над платформой, где пряталась Wolf. После 3 попаданий позвонит полковник и отругает Снейка за валяние дурака. Еще 3 метких выстрела и Наоми скажет, что обижать маленьких нехорошо. Тот же фокус можно проделать и с воронами в грузовом лифте. Только кроме начальства вас будет отчитывать еще и Vulcan Raven.

6. Постоянно звоните Мей Линь и отказывайтесь сохранить игру. Она разозлится и покажет вам язык.

Все, заканчиваю письмо. Хочу попросить вас хотя бы опубликовать мое объявление:

Все, кто неравнодушен к квестам и не возводит какую-либо игру в разряд эпохальной, пишите мне на [ornitier@aport.ru](mailto:ornitier@aport.ru). Будем знакомы. Мне 16 лет.

Ornitier

Здравствуйте! Я хотел бы, чтобы вы поместили мой адрес в вашем журнале. Я хотел бы переписываться с геймерами, которые увлекаются такими играми, как

Resident Evil, Metal Gear Solid и другими хорошими играми. Мой адрес: 650002 г. Кемерово до востребования Свердлову Сергею.

Уважаемая редакция, напечатайте, пожалуйста, мои координаты: 129081 г. Москва, п-зд. Дежнева д.25, к.1, кв.39. Отвечу всем без исключения. Да, кстати, мой телефон: 477-57-59. Я ненавижу стратегии и файтинги. Обожаю стрелялки, где надо хоть чуть подумать головой. А вообще отношусь нормально ко всем жанрам. Pashtet.

Здравствуйте, уважаемая, многопочитаемая ОРМ! Обращаемся к вам за помощью. В Екатеринбурге открылся клуб вот таких игр: Tony Hawk's Pro Skater, Matt Hoffman BMX, Cool Boarders, MTV Snowboarding, Street Sk8er, Grind Session, Sled Storm, ну и все, что относится к экстремальным видам спорта. Люди! Мы так же любим RPG! Особенно, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Front Mission 3. Наши координаты: 620050 г. Екатеринбург, а/я 356. Пишите, а мы ответим по любому.

Колбая Наталья г. Москва



год. Но по сценарию почему-то 17. Предупреждаю, что эти расчеты не для иссохших мозгов Okorok'a.

Небольшой прикол приготовили и пираты при переводе этой игры. Так, например, место под названием Great Salt Lake у них называется "Выликое Слоеное озеро".

Теперь о Спугу 3. Во втором, по-моему, мире к дракошке подлетела феечка и сказала примерно следующее: "Спайро, ты типа как играешь в пиратскую версию, поэтому тебе ща будет очень плохо". Плохо действительно стало. Эта зараза с крыльями отобрала половину камней, все яйца и заперла обратно кенгуру!!! Хотя, возможно, это результат "профессиональной" русефекации.

И наконец Metal Gear Solid. Туда разработчики напихали массу всяческих приколов и шуток. Вот некоторые из них.

1. Закурите сигарету, после чего позвоните Наоми. Она удивится и прочтет вам лекцию о вреде курения. А Насташа скажет, что по сравнению с тем, что человечество делает с планетой, курение не так уж и плохо.

## АНКЕТА

Имя\адрес\ контактный телефон\

---



---



---

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15  
☐ 15-21  
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

---



---



---



---



# КОНКУРС "В ДЕСЯТОЧКУ!"

На сей раз от читателей требуется сообщить нам названия десяти игр, представленных на скриншотах. Приз за самый своевременный правильный ответ - световой пистолет для PS. Ничего сложного в поставленной задаче нет, ведь все необходимые к перечислению игрушки без труда можно обнаружить на страницах этого номера. Дерзайте!



Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

---

---

---

---

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

---

---

---

---

## OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

### GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) sherb@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

### Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (почетный редактор) borisr@gameland.ru  
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

### Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru  
Татьяна Антипова (дизайнер) osyako@xakep.ru  
Дизайн обложки: Михаил Огородников

### Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

### Web-Site:

http: //www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

### Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,  
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru  
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,  
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

### Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

### Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Акчурин, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Вскоре после сдачи текущего номера ОРМ с ЕЗ должна вернуться Gameland'овская делегация журналистов. В том числе и наш главред. Так что, как и ожидалось, вы можете ожидать масштабного отчета о прошедшей выставке, что называется, из первых уст. Ждите и трепещите! Это более чем интересно.





# SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





домашняя музыкальная студия

видео-монтаж

управление бытовой техникой

управление домашним кинотеатром

**Этот компьютер -  
делает все сам!**



TCM  
*Extreme GLx*

на базе оригинального процессора  
Intel® Pentium® 4  
с тактовой частотой 1,3 ГГц

### Откройте для себя преимущества компьютера TCM Extreme:

- ☒ Мощь передовых технологий для компьютерных энтузиастов и игроков.
- ☒ Высокое качество компонентов и изготовления, надежность и предсказуемость.
- ☒ Доступная цена.
- ☒ Простота в установке, легкость обслуживания и модернизации.
- ☒ Высокий стандарт качества сервисного обслуживания.

**Бесплатная**

**гарантия 24 месяца  
доставка по Москве  
техническая поддержка**

**Мультимедийные компьютеры TCM**  
на базе оригинального процессора  
**Intel® Pentium® 4** в штучной упаковке

Компьютер **TCM Extreme GLx** -  
для тех, кому требуется самый быстрый,  
мощный компьютер, способный выполнять  
одновременно несколько ресурсоемких  
мультимедийных приложений  
без снижения производительности.

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

Посетите наш Интернет-магазин.  
Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам бесплатно доставят  
в офис или домой.

#### Компьютерные магазины:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30  
м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33  
м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00  
м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83  
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65  
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37  
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10  
м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85  
м. "Полужаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22  
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
Сервис центр 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail: service@techmarket.ru  
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"  
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68  
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

ФИЛИАЛ:  
Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10, (816-2)-13-73-73

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation